

N·GAGE QD

KULLANIM KILAVUZU

NOKIA

CE 168

UYGUNLUK BİLDİRİMİ

NOKIA CORPORATION olarak biz, tamamen kendi sorumluluğumuzda olmak üzere RH-29 ürününün aşağıdaki yönetmeliğin (Council Directive: 1999/5/EC) ilgili maddelerine uygun olduğunu beyan ederiz. Uygunluk Bildirimi'nin kopyasını http://www.nokia.com/phones/declaration_of_conformity/ adresinde bulabilirsiniz.

© 2004 Nokia telif hakkıdır. Tüm hakları mahfuzdur.

Bu belge içineki her şeyin tamamı veya bir bölümü, Nokia'nın önceden yazılı izni alınmaksızın herhangi bir biçimde yeniden oluşturulamaz, kopyalanamaz, çoğaltılamaz, taktit edilemez, başka bir yere aktarılamaz, dağıtılamaz, saklanamaz veya yedeklenemez.

Nokia, Nokia Connecting People, N-Gage ve N-Gage QD, Nokia Corporation'ın ticari veya tescilli ticari markalarıdır. Burada adı geçen diğer ürün ve şirket isimleri, kendi sahiplerinin ticari markaları ve ticari adları olabilir.

Nokia tune, Nokia Corporation'ın ses markasıdır.

symbian

This product includes software licensed from Symbian Ltd © 1998-2004. Symbian and Symbian OS are trademarks of Symbian Ltd.



Java™ and all Java-based marks are trademarks or registered trademarks of Sun Microsystems, Inc.

Stac®, LZS®, ©1996, Stac, Inc., ©1994-1996 Microsoft Corporation. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Hilfn®, LZS®, ©1988-98, Hilfn. Includes one or more U.S. Patents: No. 4701745, 5016009, 5126739, 5146221, and 5414425. Other patents pending.

Part of the software in this product is © Copyright ANT Ltd. 1998. All rights reserved.

m-Router Connectivity Components © 2000-2002 Intuwave Limited. All rights reserved. (www.intuwave.com)

US Patent No 5818437 and other pending patents. T9 text input software Copyright (C) 1997-2004. Tegic Communications, Inc. All rights reserved.

Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc. Bluetooth, Bluetooth SIG, Inc kuruluşuna ait tescilli bir ticari markadır.

Nokia, sürekli bir gelişim politikası izlemektedir. Nokia, bu belgede tanımlanan herhangi bir üründe önceden bildirimde bulunmaksızın değişiklik ve yenilik yapma hakkını saklı tutar.

Nokia, hiçbir durumda, meydana gelme nedeni ne olursa olsun oluşabilecek herhangi bir gelir, kar veya veri kaybından veya özel, arzi, bir netice olarak hasıl olan ya da dolaylı hasar veya kayıplardan sorumlu tutulamaz.

İşbu belgenin içeriği "olduğu gibi" sunulmaktadır. Yürürlükteki kanunların gerektirdiği haller dışında, ticari olarak satılabilirlik, iyi bir evsafa olma ve belirli bir amaca uygunluk ile ilgili zimni garantiler de dahil olmak üzere ancak bunlarla kısıtlı olmamak şartıyla, işbu belgenin doğruluğu, güvenilirliği veya içeriği ile ilgili olarak, açık veya zımni herhangi bir garanti verilmemiştir. Nokia, herhangi bir zamanda, önceden bildirimde bulunmaksızın, işbu belgeyi değiştirme veya geçersiz kılma hakkını saklı tutar. Bazı ürünlerin temini, bölgelere göre farklılık gösterebilir. Bu konuda, lütfen size en yakın Nokia bayiine danışınız.

İhraç Kontrolleri

Bu cihaz, Amerika Birleşik Devletleri'nin ve diğer ülkelerin ihracat yasalarına ve düzenlemelerine tabi olan parça, teknoloji veya yazılım içerebilir. Kanunlara aykırı değişiklik yapılamaz.

9311174

ISSUE 2 TR

CE 168

Uygunluk Deęerlendirme Kuruluđu

BABT (The British Approvals Board for Telecommunications)
Claremont House, 34 Molesey Road, Walton on Thames,
Surrey, KT12 4RQ England
Tel: +44(0)1932 251251 Fax: +44(0)1932 251252

Üretici Firma

Nokia Corporation, Keilalahdentie 4, 02150 Espoo, Finland
Tel: +358 7180 08000 Fax: +358 7180 38226

İçindekiler

GÜVENLİĞİNİZ İÇİN 8

Başlarken 11

SIM kartı ve bataryayı takma.....	11
Bataryayı şarj etme.....	13
Oyun konsolunu açma.....	13
Tuşlar ve parçalar	14
Ekran hakkında.....	15
Tuş kilidi	15
Oyun veya hafıza kartı takma.....	15
Hafıza kartını çıkarma.....	16
Oyun oynama.....	17
Oyun sırasında güç tasarrufu	17
Birden çok oyunculu oyunu başlatma	17
Oyun yöneticisi - Oyun verilerini yönetme	17
Oyun verilerini yedekleme ve geri yükleme.....	18
N-Gage Arena başlatıcısı	18
N-Gage Arena başlatıcısını kullanmaya başlamadan önce	19
N-Gage Arena'ya bağlanma	19
Kayıt ve oturum açma	20
N-Gage Arena başlatıcısını güncelleme	20

Yardım.....	20
Etkili kullanım için ipuçları.....	21

Oyun konsolunuz 22

Oyun konsolunuzu kişiselleştirme	22
Bekleme modundaki kısayollar.....	23
Bekleme modundaki temel göstergeler	23
Hafıza yönetimi	24
Hafıza kullanımını görüntüleme	24
Hafızada yer açma	25
Hafıza kartı aracı.....	25
Hafıza kartını biçimlendirme.....	26
Bilgileri yedekleme ve geri yükleme.....	26
Hafıza kartını kilitleme	26
Ses denetimi	27

Telefon..... 28

Arama yapma	28
Telefon numarasını hızlı arama.....	29
Konferans araması yapma (Şebeke Servisi).....	29
Gelen aramayı cevaplama veya reddetme	30
Arama bekletme (Şebeke Servisi).....	30
Arama sırasında kullanılacak seçenekler	30
Aramaları yönlendirme (Şebeke Servisi)	31

İşlem kaydı – Arama kaydı ve genel işlem kaydı	31
Son arama kaydı.....	32
Arama süresi.....	32
Arama ücretleri (Şebeke Servisi).....	32
GPRS sayacı	33
Genel işlem kaydını görüntüleme.....	34
İşlem kaydı ayarları	34
SIM rehberi ve diğer SIM hizmetleri	35
Ayarlar	36
Ayarları değiştirme.....	36
Cihaz ayarları.....	36
Genel	36
Bekleme modu	37
Ekran.....	37
Arama ayarları	37
Bağlantı ayarları	39
Veri bağlantıları ve erişim noktaları hakkında.....	39
Erişim noktası oluşturma	40
Erişim noktaları	40
GPRS	43
Veri araması.....	43
Tarih ve saat	43
Güvenlik.....	44
Cihaz ve SIM	44
Sertifika yönetimi	46
Arama engel. (Şebeke Servisi)	47

Şebeke	48
Donanım ayarları	48

Rehber (Telefon Rehberi) 49

Ad ve numara kaydetme	
– Kartvizit oluşturma ve düzenleme	49
SIM kart ile cihazın hafızası arasında kartvizit	
kopyalama	50
Kartvizit veya kartvizit grubuna zil sesi ekleme	50
Sesle arama	50
Telefon numarasına ses etiketi ekleme	51
Ses etiketi kullanarak arama yapma	51
Kartvizit grubu oluşturma.....	52
Gruptan üye çıkarma	52

Görüntüleme..... 53

Görüntüleme – Görüntüleri izleme.....	53
Ekran görüntüsü	53
Ekran görüntüsü ayarlarını değiştirme	54
Video oynatıcı.....	54
Mesaj içinde video klip alma.....	55

Mesajlar 56

Metin yazma.....	57
Normal metin girişi	57
Akıllı metin girişi- Sözlük.....	57
Panoya metin kopyalama	59

Mesaj yazma ve gönderme	60
Multimedya mesajları için gerekli ayarlar	61
E-posta için gerekli ayarlar	62
Gelen Kutusu - mesaj alma	62
Multimedya nesnelerini alma	62
Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma	63
Servis mesajlarını alma	64
Klasörlerim	64
Posta kutusu	64
Posta kutusunu açma	64
Posta kutusundan e-posta mesajlarını alma	65
E-posta mesajlarını silme	66
Posta kutusuyla kurulan bağlantıyı kesme	66
Giden Kutusu - Gönderilmeyi bekleyen mesajlar	67
SIM karttaki mesajları görüntüleme	67
Hücre yayını (Şebeke Servisi)	68
Servis komutu yazımı	68
Mesaj ayarları	68
Kısa mesaj ayarları	68
Multimedya mesajı ayarları	69
E-posta ayarları	71
Servis mesajı ayarları	72
Hücre yayını ayarları (Şebeke Servisi)	73
Diğer klasörü ayarları	73

Tercihler.....	74
Tercih değiştirme.....	74
Tercihleri özelleştirme.....	75

Ajanda ve Yapılacaklar.....	77
Ajanda kayıtları oluşturma	77
Ajanda görünüşleri	78
Yapılacak - Görev listesi	79

Ekstra.....	80
Hesaplama	80
Besteleyici	80
Dönüştürücü - Ölçüleri dönüştürme	81
Temel para birimi veya kurları belirleme	82
Notlar	83
Saat	83
Alarm ayarlama	83
Kaydedici	84
Git	84
Kısayol ekleme	84

Web.....	85
Web'e erişim için temel adımlar	85
Ayarları metin mesajı olarak alma	85
Ayarları el ile girme	85
Yer imleri (Bookmarks) görünümü	86

Bağlantı kurma.....	86
Bağlantı güvenliği.....	86
Tarama	87
Bağlantıyı kesme.....	88
Önbelleği boşaltma.....	88
Web ayarları.....	88

Uygulamalar ve Yönetici..... 89

Uygulamaları ve yazılımları yükleme hakkında notlar.....	89
Uygulamalar (Java™)	90
Uygulama yükleme	90
Uygulamalar ana görünümü	90
Uygulama ayarları.....	91
Yönetici - Yazılım yükleme ve kaldırma.....	91
Yazılım yükleme	91
Yazılım kaldırma.....	92

Bağlantılar 93

Bluetooth bağlantısı.....	93
Bluetooth ayarları	94
Bluetooth ile veri gönderme.....	94
Cihazları eşleştirme.....	95
Bluetooth ile veri alma	96
Bluetooth'u kapatma	96
Bluetooth ile bir bilgisayara bağlanma.....	96
CD-ROM'u kullanma.....	96

Batarya bilgileri..... 97

Şarj Etme ve Boşaltma.....	97
----------------------------	----

BAKIM VE ONARIM 97

EK GÜVENLİK BİLGİLERİ..... 98

Dizin..... 102

GÜVENLİĞİNİZ İÇİN

Bu basit talimatları okuyun. Bu talimatlara uyulmaması tehlikeli ya da yasalara aykırı olabilir. Daha fazla bilgi için kullanım kılavuzunun tamamını okuyun.



GÜVENLİ BİR BİÇİMDE AÇMA Kablosuz telefon kullanımının yasak olduğu veya girişim veya tehlikeye neden olabileceği durumlarda cihazı açmayın.



YOL GÜVENLİĞİ ÖNCE GELİR Tüm yerel yasalara uyun. Sürüş sırasında aracı kullanmak üzere ellerinizi her zaman serbest tutun. Sürüş sırasında önceliğiniz yol güvenliği olmalıdır.



GİRİŞİM Tüm kablosuz cihazlar, performansı etkileyebilecek girişime maruz kalabilir.



HASTANELERDE KAPATIN Her türlü kısıtlamaya uyun. Tıbbi cihazların yakınında cihazı kapatın.



UÇAKTA KAPATIN Her türlü kısıtlamaya uyun. Kablosuz cihazlar uçakta girişime neden olabilir.



YAKIT İKMALİ SIRASINDA KAPATIN Cihazı yakıt ikmal noktalarında kullanmayın. Yakıt veya kimyasalların yakınında kullanmayın.



PATLAMA YAKININDA KAPATIN Her türlü kısıtlamaya uyun. Patlama yapılan yerlerde cihazı kullanmayın.



DİKKATLİ KULLANIN Ürün belgelerinde açıklandığı şekilde yalnızca normal konumda kullanın. Antene gereksiz yere dokunmayın.



KALİFİYE SERVİS Bu ürünü yalnızca kalifiye personel monte edebilir veya onarabilir.



DONANIMLAR VE BATARYALAR Yalnızca onaylı donanımları ve bataryaları kullanın. Uyumsuz ürünler bağlamayın.



SUYA DAYANIKLILIK Cihazınız suya dayanıklı değildir. Telefonunuzu kuru tutun.





YEDEK KOPYALAR Tüm önemli bilgilerin yedek kopyalarını almayı veya yazılı kayıtlarını bulundurmaya hatırlayın.



DİĞER CİHAZLARA BAĞLAMA Başka bir cihaza bağlarken, ayrıntılı güvenlik talimatları için cihazın kullanım kılavuzunu okuyun. Uyumsuz ürünler bağlamayın.



ACİL ARAMALAR Cihazın telefon işlevinin açık ve hizmet kapsamında olduğundan emin olun. Ekranı temizlemek ve başlangıç ekranına dönmek için  tuşuna gerektiği kadar basın. Acil durum numarasını girip  tuşuna basın. Yerinizi bildirin. İzin verilmedikçe görüşmeyi bitirmeyin.

CİHAZINIZ HAKKINDA

Bu kılavuzda açıklanan kablosuz cihaz EGSM 900 ve GSM 1800 şebekelerinde kullanım için onaylanmıştır. Şebekeler hakkında daha fazla bilgi almak için servis sağlayıcınıza başvurun.

Bu cihazın özelliklerinden yararlanırken tüm yasalara uyun ve başkalarının gizlilik hakkına ve yasal haklarına riayet edin.



Uyarı: Bu cihazın, çalar saat dışındaki özelliklerini kullanmak için cihaz açık olmalıdır. Kablosuz cihaz kullanımının girişim veya tehlikeye neden olabileceği durumlarda cihazı açmayın.

Şebeke Servisleri

Telefonu kullanabilmeniz için bir kablosuz servis sağlayıcısından servis almanız gerekir. Bu cihazdaki özelliklerin birçoğunun çalışabilmesi kablosuz şebekenin özelliklerine bağlıdır. Bu Şebeke Servisleri, tüm şebekelerde

bulunmayabilir veya Şebeke Servislerini kullanabilmeniz için önce servis sağlayıcınızla özel düzenlemeler yapmanız gerekebilir. Servis sağlayıcınızın bu servislerin kullanımıyla ilgili ek talimatlar vermesi ve hangi ücretlerin uygulanacağını açıklaması gerekebilir. Bazı şebekelerin, Şebeke Servislerini kullanabilmenizi etkileyecek kısıtlamaları olabilir. Örneğin, bazı şebekeler dile bağlı tüm karakterleri ve servisleri desteklemeyebilir.

Servis sağlayıcınız cihazınızdaki belirli özelliklerin devre dışı bırakılmasını veya etkinleştirilmemesini istemiş olabilir. Bu durumda, söz konusu özellikler cihazınızın menüsünde görünmeyecektir. Daha fazla bilgi almak için servis sağlayıcınıza başvurun.

Donanımlar, bataryalar ve şarj cihazları

Herhangi bir şarj cihazını bu cihazla kullanmadan önce model numarasını kontrol edin. Bu cihaz ACP-12 ve LCH-12 şarj cihazlarıyla birlikte kullanılmak üzere tasarlanmıştır.



Uyarı: Yalnızca, bu modelle birlikte kullanımı Nokia tarafından onaylanmış bataryaları, şarj cihazlarını ve donanımları kullanın. Başka türde batarya, şarj cihazı veya donanım kullanılması onay veya garantileri geçersiz kılabilir ve tehlikeli olabilir.

Onaylı donanımları edinmek için satıcınıza başvurun.
Herhangi bir donanımın güç kablosunu prizden çekerken,
kabloyu değil fişi kavrayın ve çekin.
Cihazınız ve donanımları küçük parçalar içerebilir. Bunları
küçük çocukların erişiminden uzak tutun.

Başlarken

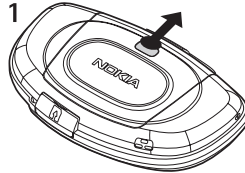
SIM kartı ve bataryayı takma



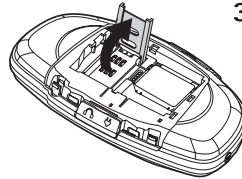
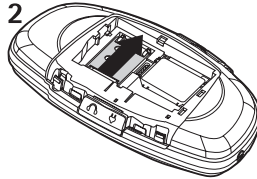
Not: Kapağı çıkarmadan önce, her zaman cihazı kapatıp şarj cihazı ve diğer cihazlarla bağlantısını kesin. Cihazı daima kapakları takılı olarak saklayın ve kullanın.

Tüm SIM kartları küçük çocukların ulaşamayacağı yerlerde bulundurun. SIM kart hizmetlerinin kullanılabilirliği ve ilgili bilgiler için SIM kart satıcınıza başvurun. Bu, servis sağlayıcı, şebeke operatörü veya başka bir satıcı olabilir.

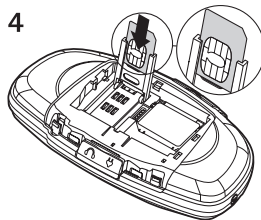
- 1 Oyun konsolunun arkasını çevirip açma düğmesine (1) bastırın ve kapağı ok yönünde kaydırın.



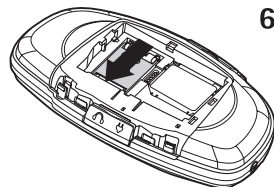
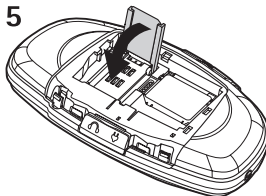
- 2 SIM kart tutucusunu açmak için, tutucuyu ok yönünde kaydırın (2) ve açın (3).



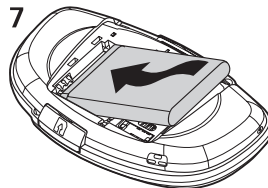
- 3 SIM kartı tutucuya yerleştirin (4). SIM karttaki kesik köşenin tutucunun üst tarafında olmasına ve kartın altın renkli temas bölgesinin cihazdaki konektörlere doğru bakmasına dikkat edin.



- 4 SIM kart tutucuyu kapatın (5) ve yerine oturtun (6).




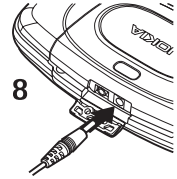
- 5 Bataryayı takın (7).




- 6 Kapağı tekrar yerine takın.


Bataryayı şarj etme


- 1  işaretli mandalı açın. Elektrik kablosunu oyun konsoluna takın (8).
- 2 Şarj cihazını prize takın. Batarya gösterge çubuğu aşağıdan yukarıya doğru hareket etmeye başlar. Oyun konsolu şarj edilirken kullanılabilir. Batarya tamamen boşalırsa, şarj göstergesinin görüntülenmesi birkaç dakika alabilir.
- 3 Batarya tam olarak şarj edildiğinde, gösterge çubuğu durur. Şarj cihazını önce elektrik prizinden, sonra oyun konsolundan çıkarın.



Oyun konsolunu açma

- Açma/kapama tuşunu  basılı tutun (9).

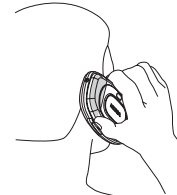
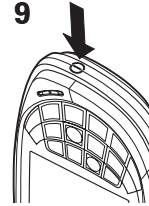
Oyun konsolunuz PIN kodu isterse, kodu girin (**** olarak görüntülenir) ve  **Tamam** tuşuna basın. PIN kodu, genellikle SIM kartınızla birlikte verilen bir güvenlik kodudur.

Oyun konsolunuz kilit kodunu isterse, kilit kodunu girin (**** olarak görüntülenir) ve  **Tamam** tuşuna basın. Kilit kodunun fabrika ayarı **12345** olarak belirlenmiştir. Bkz: 'Cihaz ve SIM', sayfa 44.

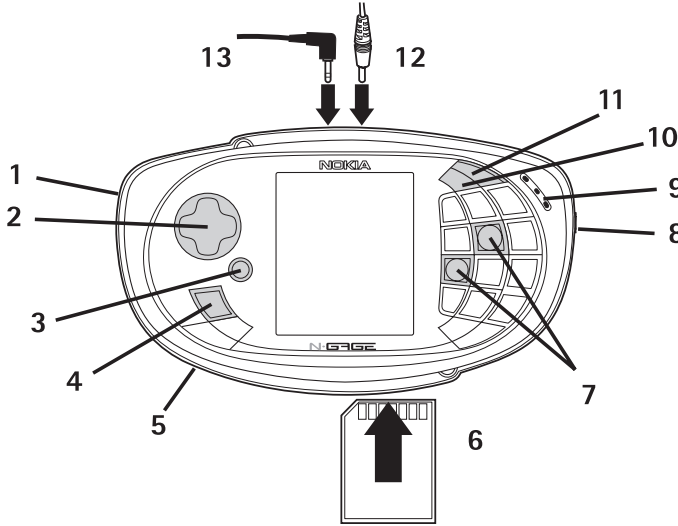


Cihazınızda dahili bir anten bulunur. **Not:** Diğer radyo vericisi cihazlarda olduğu gibi, cihaz açıkken gerekmedikçe antene dokunmayın. Antene dokunulması, görüşmenin kalitesini etkiler ve cihazın gereğinden yüksek bir güç düzeyinde çalışmasına neden olabilir. Cihazı kullanırken antenin bulunduğu bölüme dokunmamaya özen göstermek optimum anten performansı ve batarya ömrü sağlar.

NORMAL KONUM: Cihazı anteni yukarı bakacak şekilde ve omzunuzun üzerinde tutun.



Tuşlar ve parçalar



- 1 Mikrofon yandadır.
- 2 Oyun oynamak ve gezinmek için kumanda tuşu.
- 3 Tamam tuşu seçim, kabul etme veya etkinleştirme içindir.
- 4 Menü tuşu ana Menü'yu açar.
- 5 Hoparlör arkadadır.
- 6 Hafıza ve oyun kartları için yuva.
- 7 5 ve 7 birincil oyun tuşlarıdır.
- 8 Açma/Kapama tuşu yandadır.
- 9 Kulaklık.
- 10 Düzenleme tuşu, metin düzenleme sırasında **Kopyala**, **Kes**, ve **Yapıştır** gibi komutların listesini açar.
- 11 Metin ve öğeleri silmek için silme tuşu.
- 12 Şarj cihazı konektörü.
- 13 Kulaklık konektörü.








Uyarı: Kulaklıklı mikrofon seti kullanırken dışarıdaki sesleri duyamayabilirsiniz. Güvenliğinizi tehlikeye sokacak durumlarda kulaklıklı mikrofon seti kullanmayın.

Ekran hakkında


Ekran az sayıda eksik, renksiz veya parlak noktalar belirebilir. Bu durum, bu tip ekranların bir özelliğidir. Bazı ekranlarda açık veya kapalı kalan pikseller veya noktalar bulunabilir. Bu normaldir, bir hata değildir.



Tuş kilidi

Tuşlara yanlışlıkla basılmasını önlemek için tuş kilidini kullanın.

- **Kilitlemek için:** Bekleme modunda,  ve  tuşlarına basın. Tuşlar kilitliken ekranda  görüntülenir.
- **Kilidi açmak için:**  ve  tuşlarına basın.

Oyunların otomatik olarak başlatılmasına izin vermişseniz ve oyun konsoluna bir oyun kartı takarsanız, tuş kilidi otomatik olarak açılır.

Cihazınızda programlanmış olan resmi acil numara, tuşlar kilitliken de aranabilir. Acil numarayı tuşlayıp  tuşuna basın.

 **İpucu!**  tuşuna bir kez basın, **Tuşları kilitle** seçeneğini belirleyin ve **Tamam'a** basın.

Oyun veya hafıza kartı takma

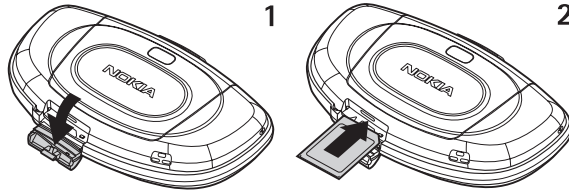
Tüm oyun ve hafıza kartlarını küçük çocukların ulaşamayacağı yerlerde bulundurun.

Bu cihazla yalnızca uyumlu Multimedya kartlarını (MMC) kullanın. Secure Digital (SD) kartlar gibi diğer hafıza kartları MMC kart yuvasına uymaz ve bu cihazla uyumlu değildir. Uyumsuz bir hafıza kartının kullanılması cihazın yanı sıra hafıza kartına da zarar verebilir ve uyumsuz kartta saklanan veriler bozulabilir.


Oyun konsolunuzda kullanmak üzere çeşitli N-Gage oyunları satın alabilirsiniz. Her N-Gage oyunu ayrı bir salt okunur kartta (MMC) sağlanmaktadır. Yüksek puanlar gibi oyun verileri, N-Gage oyun kartına değil oyun konsolunun hafızasına kaydedilir. Farklı oyunların satılıp satılmadığını öğrenmek için Nokia tarafından onaylanmış bir oyun satıcısıyla bağlantı kurabilir veya www.n-gage.com adresini ziyaret edebilirsiniz.

Ek depolama alanı sağlamak için uyumlu flash hafıza kartları (MMC) satın alabilirsiniz. Bkz: 'Hafıza kartı aracı', s. 25.

- 1 Kart yuvasını açın (1).
- 2 Oyun veya hafıza kartını yerleştirin (2). Bir oyun veya hafıza kartının yerleştirilmesi cihazda açık durumda olan tüm uygulamaların kapatılmasına neden olur.
- 3 Kart yuvasını kapatın.





İpucu! Bir oyun kartı takıldığında oyunun otomatik olarak başlamasını istemiyorsanız, **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Genel** seçeneğine gidip **Oto. oyun başlatma** ayarını **Kapalı** yapın.

Oyun kartı taktıysanız, oyun otomatik olarak başlatılır. Ayrıca, oyun simgesi, otomatik olarak ana Menü'nün son ögesi olarak eklenir. Hafıza kartında saklanan bilgiler, farklı uygulamalarda  ile gösterilir.

Hafıza kartını çıkarma



Önemli: Bir işlemin ortasında, ekranın sağ üst köşesinde  yanıp sönerken kartı çıkarmayın. Kartın bir işlemin ortasında çıkarılması, hafıza kartına ve cihaza hasar verebilir ve kartta kayıtlı veriler bozulabilir.



- 1  tuşuna basın ve **Hafıza kartını çıkart** seçeneğini belirleyin (yalnızca hafıza kartı takılıysa kullanılabilir).
- 2 *Hafıza kartı şimdi çıkartılabilir* metni belirene kadar bekleyin ve kartı çıkarın.

Oyun oynama

Oyun kartını takın; bkz: 'Oyun veya hafıza kartı takma', s. 15. Oyun otomatik olarak başlatılır; bu da tuş kilidini açar.




Not: Oyun kartını oyun konsolundan çıkartmadan önce oyundan çıkın.

Oyun oynamak için  ve  birincil oyun tuşlarını kullanabilirsiniz. Diğer tuşlar, oyuna göre kullanılabilir. Oyunla birlikte verilen talimatlara uyun.



Not: Oyun oynamak güç tüketimine yol açar ve oyun konsolunun çalışma süresi kısalmır.

Oyun sırasında güç tasarrufu


- Ekran parlaklığını azaltmak için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Ekran**→**Parlaklık** seçeneğine gidin. **Seçenek**→**Değiştir** seçeneğini belirleyin.
- Oyun sırasında oyun seslerini dinlemek için kulaklığı kullanın.
- Kullanmadığınızda Bluetooth'u kapatın.

Birden çok oyunculu oyunu başlatma

Bazı oyunları, uygun bir cihazda aynı oyuna sahip olan iki veya daha çok oyuncuyla oynayabilirsiniz. Oyun, Bluetooth bağlantısıyla oynanır. Birden çok oyunculu oyuna başlamadan önce, cihazların Bluetooth ayarlarının uyumlu olmasına dikkat edin. Bkz: 'Bluetooth bağlantısı', sayfa 93. Oyunu başlatma yöntemi, farklı düzeyler, ek özellikler, vb. konularda ayrıntılar için oyunla birlikte gelen talimatlara bakın.




Oyun yöneticisi – Oyun verilerini yönetme

Oyunla ilgili dosyaları görüntülemek ve yönetmek için  tuşuna basıp **Araçlar**→**Oyun yön.** seçeneklerini belirleyin. Hafızayı boşaltmak için artık ihtiyaç duymadığınız dosyaları



İpucu! Mevcut oyunlar hakkında daha fazla bilgi edinmek ve oyun servisi ayarlarını almak için www.n-gage.com adresini ziyaret edin.



İpucu! Bir oyun kartı takıldığında oyunu başlatmak için, bekleme modunda  tuşuna basın.


Oyun yöneticisi ana görünümündeki seçenekler: **Dosya bilgileri**, **Sil**, **Yedekle**, **Karttan geri yükle**, **İşaretle/İş. kaldır**, **Ayarlar**, **Yardım** ve **Çıkış**.

Oyun dosyası tipleri:



Oyun verileri - Oyun oynamak için gereken dosyalar (örneğin oyun sesleri).

Oyun uzantıları - İsteğe bağlı oyun dosyaları (örneğin ekstra düzeyler).

Kullanıcı verileri - Oyun oynanırken kaydedilen dosyalar (örneğin ulaştığınız yüksek skorlar ve kontrol noktaları).

 **İpucu!** Oyunlar, etkinlikler ve destek de dahil N-Gage Arena hakkında daha fazla bilgi için, <http://arena.n-gage.com> adresini ziyaret edin.

silebilir ve bir hafıza kartından veya hafıza kartına dosyaları yedekleyebilir ve geri yükleyebilirsiniz.

- Dosya tipi ve boyutu gibi oyun veri dosyası detaylarını görüntülemek için, istediğiniz dosyaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Dosya bilgileri** seçeneklerini belirleyin veya detaylar arasında gezinmek için  ve  tuşlarına basın.
- Bir dosyayı silmek için, dosyaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Sil** seçeneklerini belirleyin.
- Oyun yöneticisinin görünümünü değiştirmek ve dosyaların gruplanma ve sıralanma biçimini seçmek için, **Seçenek**→ **Ayarlar** tuşlarına basın.

Oyun verilerini yedekleme ve geri yükleme

- Oyun verilerini oyun konsolunuzun hafızasından bir hafıza kartına yedeklemek için, yedeklemek istediğiniz dosyaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Yedekle** seçeneklerini belirleyin.
- Oyun verilerini hafıza kartından oyun konsolunun hafızasına geri yüklemek için, **Seçenek**→ **Karttan geri yükle** seçeneklerini belirleyin. Geri yüklemek istediğiniz dosyaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Geri yükle** seçeneklerini belirleyin.



İpucu! Yüksek puanlar gibi oyun dosyalarını bir hafıza kartına yedekleyebilir ve ardından dosyaları başka uyumlu bir cihaza kopyalamak için geri yükleme işlevini kullanabilirsiniz.

Telif hakkı korumaları bazı görüntülerin, zil seslerinin ve diğer içeriğin kopyalanmasını, değiştirilmesini, aktarılmasını veya iletilmesini önleyebilir.

Korunan dosyalar, dosya detaylarında **Taşınamaz** olarak işaretlenmiştir ve diğer cihazlarda kullanılamazlar. **Taşınabilir** dosyalar diğer uyumlu cihazlarda kullanılabilir.



N-Gage Arena başlatıcısı

N-Gage Arena başlatıcısı, N-Gage Arena topluluğuna doğrudan oyun konsolunuzdan erişim sağlayan veren bir uygulamadır. N-Gage Arena topluluğunun üyeleri birbirleriyle iletişim kurabilir, özel içerikleri indirebilir, global sıralamalara erişebilir, turnuvalara katılabilir, oyun ve topluluk haberlerini alabilir ve daha fazlasını yapabilirler.


N-Gage Arena başlatıcısını kullanmaya başlamadan önce

N-Gage Arena başlatıcısını kullanmak için önce GPRS servisine abone olmalısınız. GPRS servisinin kullanılabilirliği ve bu servise abonelik için şebeke operatörünüze veya servis sağlayıcınıza başvurun. GPRS bağlantıları ve iletimleri için ayrıca ücret uygulanabileceğini unutmayın.

Ayrıca oyun konsolunuzda bir İnternet erişim noktası (IAP) da tanımlanmış olmalıdır. İnternet erişim noktası ayarlarını şebeke operatörünüzden veya servis sağlayıcınızdan özel bir kısa mesaj olarak alabilir veya ayarları el ile tuşlayabilirsiniz. İnternet erişim noktaları oyun konsolunuzda servis sağlayıcınız tarafından önceden ayarlanmış olarak da bulunabilir.


<http://support.n-gage.com/> adresindeki N-Gage web sitesinin destek bölümünden WAP, MMS ve e-posta ayarlarının yanı sıra İnternet erişim noktası ayarlarını da sipariş edebilirsiniz. Ayarlar oyun konsolunuza kısa mesaj olarak gönderilir. Ayarları kaydetmek için mesajlarda verilen talimatları izleyin. Çeşitli dillerdeki ulusal N-Gage web sitelerine bağlantılar <http://www.n-gage.com/select.html> adresinde bulunabilir.



İpucu! Erişim noktalarınızı kontrol etmek veya bir erişim noktasının ayarlarını tanımlamak için,  tuşuna basın ve **Ayarlar**→**Bağlantı**→**Erişim noktaları** seçeneklerini belirleyin.

N-Gage Arena'ya bağlanma

N-Gage Arena'ya erişmenin üç yolu vardır:

- Oyun konsolunuzdaki N-Gage Arena başlatıcısını kullanın.  tuşuna basın ve **N-Gage Arena** seçeneğini belirleyin.
- Uyumlu bir PC ile. <http://arena.n-gage.com> adresindeki N-Gage Arena web sitesine gidin.
- Bir N-Gage Arena oyununu oynarken. Oyun menüsünden **N-Gage Arena** seçeneğini belirleyin.

N-Gage Arena başlatıcısı ve web sitesi N-Gage Arena'da bulunan tüm özelliklere ve etkinliklere erişim sağlar. Oyun içindeki menüler özelliklere ve oynamakta olduğunuz oyuna özgü içeriğe erişim sağlar.

Kayıt ve oturum açma

Özellikleri kullanmak ve N-Gage Arena'nın etkinliklerine katılmak için, N-Gage Arena topluluğunun bir üyesi olarak kaydolmanız gerekir. Bir PC ile web sitesinden veya N-Gage Arena başlatıcısını kullanarak oyun konsolunuzla kaydolabilir ve bir bağlantı hesabı oluşturabilirsiniz. Kayıt sırasında bir kullanıcı adı ve şifre seçmeniz istenir. Bir üye olarak kaydolduğunuzda, kullanıcı adınızı ve şifrenizi kullanarak N-Gage Arena'ya giriş yapabilirsiniz.

N-Gage Arena başlatıcısını güncelleme

N-Gage Arena başlatıcısının güncellemeleri düzenli olarak yayınlanır. Oyun konsolunuzu kullanarak N-Gage Arena'ya her bağlandığınızda, uygulama mevcut güncelleme olup olmadığını kontrol eder. Güncelleme bulunursa indirmek isteyip istemediğiniz sorulur. N-Gage Arena başlatıcısının bazı güncellemeleri gerekli bazıları da isteğe bağlıdır.



Not: Gerekli bir güncellemenin indirilmesini kabul etmezseniz, N-Gage Arena başlatıcısını artık kullanamazsınız.

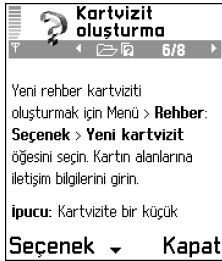


Yardım

Oyun konsolunuzda **Seçenek**→**Yardım** seçeneğini belirleyerek herhangi bir uygulamadan erişebileceğiniz bir yardım işlevi vardır.




Örnek: Kartvizit oluşturma hakkındaki talimatları görüntülemek için: kartvizit oluşturmaya başlayın ve **Seçenek**→**Yardım** seçeneğini belirleyin. Talimatları okurken tuşunu basılı tutarak, Yardım ile ortalarda açık olan uygulama arasında geçiş yapabilirsiniz. tuşuna basıp **Ekstra**→**Yardım**→**Rehber**→**Kartvizit oluşturma** seçeneğine giderek de aynı Yardım konusuna erişebilirsiniz.



Şekil 1









Cihazdaki yardım.

Etkili kullanım için ipuçları

- Açık olan uygulamalar arasında geçiş yapmak için  tuşunu basılı tutun. Bkz: Şekil 2.



Not: Hafızada yer azalırsa, oyun konsolu bazı uygulamaları kapatabilir. Oyun konsolu herhangi bir uygulamayı kapatmadan önce, kaydedilmemiş verileri kaydeder.

- Bir öğeyi işaretlemek için,** ona ilerleyin ve  ve  tuşlarına aynı anda basın.
- Birden çok öğeyi işaretlemek için,**  tuşunu basılı tutarak, aynı anda  veya  tuşuna basın. Seçili öğelerin yanına bir onay işareti konur. Seçimi sona erdirmek için,  ile ilerlemeyi durdurun ve  tuşunu bırakın. İsteddiğiniz tüm öğeleri seçtikten sonra, bunları taşıyabilir veya silebilirsiniz.
- Bazı durumlarda,  tuşuna bastığınızda daha kısa bir seçenek listesi görüntülenerek, bulunduğunuz görünümde kullanabileceğiniz ana komutları gösterir.



Şekil 2 Uygulamalar arasında geçiş yapma.

Oyun konsolunuz








Oyun konsolunuzu kişiselleştirme

- Bekleme modu arka planında gösterilen görüntüyü değiştirmek için **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Bekleme modu**→**Duvar kağıdı** seçeneğine ilerleyin ve **Evet**'i seçin. Bkz: Şekil 3.
- Oyun konsolunuzda renk düzenini değiştirmek için **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Ekrana**→**Renk paleti** seçeneğine ilerleyin.
- Bekleme modunda seçim tuşlarına atanan kısayolları değiştirmek için **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Bekleme modu**→**Sol seçim tuşu** veya **Sağ seçim tuşu** seçeneğine ilerleyin. Bkz: Şekil 3.
- Bekleme modunda gösterilen saati değiştirmek için **Araçlar**→**Ayarlar**→**Tarih ve saat ayarları**→**Saat türü**→**Analog** veya **Dijital** seçeneğine gidin.
- Açılış notunu, görüntüyü veya animasyonu değiştirmek için **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Genel**→**Açılış notu/logosu** seçeneğine gidin.
- Ekrana koruyucudaki görüntüyü değiştirmek için **Araçlar**→**Ayarlar**→**Cihaz**→**Ekrana**→**Ekrana koruyucu** seçeneğine gidin.
- Zil seslerini ve tuş seslerini değiştirmek için **Araçlar**→**Tercihler** seçeneğine gidin. Seçili tercih **Genel** ise, gezinme çubuğunda tercih adı yerine günün tarihi görüntülenir. Bkz: 'Tercihler', sayfa 74.
- Bir arkadaşınız için tek bir zil sesi atamak için **Rehber** seçeneğine gidin. Bkz: sayfa 50.
- Ana Menü'yü yeniden düzenlemek için, ana Menüde **Seçenek**→**Taşı**, **Klasöre taşı** veya **Yeni klasör** seçeneklerini belirleyin. Sık kullanılmayan uygulamaları klasörlere taşıyabilir ve daha sık kullandığınız uygulamaları ana Menüye yerleştirebilirsiniz.
















Şekil 3 Bekleme modu.

Bekleme modundaki kısayollar

- Açık olan uygulamalar arasında geçiş yapmak için  tuşunu basılı tutun.
- Tercih değiştirmek için  tuşuna basın ve bir tercih seçin.
- Tuş takımını kilitlemek için  ve  tuşlarına basın.
- Bir oyun kartı takıldığında oyunu başlatmak için  tuşuna basın.
- Son aranan numaralar listesini açmak için  tuşuna basın.
- Bir Web bağlantısını başlatmak için  tuşunu basılı tutun. Bkz: 'Web'e erişim için temel adımlar', sayfa 85.

Bekleme modundaki temel göstergeler

-  - Mesajlar uygulamasında Gelen Kutusu klasörüne bir veya birkaç mesaj aldınız.
-  - Bir veya birkaç ses mesajı aldınız. Bkz: 'Telesekreteri arama (Şebeke Servisi)', s. 28.
-  - Giden Kutusu'nda gönderilmeyi bekleyen mesajlar var. Bkz: s. 67.
-  - **Gelen çağrı uyarısı Sessiz, Mesaj uyarı sesi** ise **Kapalı** olarak ayarlandığında gösterilir. Bkz: 'Tercihler', s. 74.
-  - Oyun konsolunun tuş takımı kilitli. Bkz: 'Tuş kilidi', s. 15.
-  - Etkin bir alarm var. Bkz: 'Saat', s. 83.
- 2** - Yalnızca 2. telefon hattını kullanarak arama yapabilirsiniz (Şebeke Servisi).
-  - Oyun konsoluna gelen tüm aramalar başka bir numaraya aktarılır. İki telefon hattınız varsa, ilk hattınızın aktarma göstergesi **1**, ikinci hattınızınki ise **2** olur. Bkz: 'Kullanılan hat (Şebeke Servisi)', s. 38.
-  - Bir hafıza kartı okunuyor veya hafıza kartına yazılıyor.
-  veya  - Cihaza bir kulaklık veya işitme cihazı bağlı.
-  - Bir veri araması etkin.  - Yüksek hızlı bir veri araması etkin.
-  - Etkin bir GPRS bağlantısı varken, sinyal gücü göstergesi yerine gösterilir (bekleme modunda sol üst köşede gösterilir). Bkz: 'GPRS', s. 43.

- 🔊 - GPRS bağlantısı beklemedeyken (örneğin, sesli aramalar sırasında) gösterilir.
 - F - Bir faks araması etkin.
 - 📶 - Bluetooth etkin. Bluetooth ile veri iletilirken (📶) görüntülenir.
- Bkz: 'Bluetooth bağlantısı', s. 93.

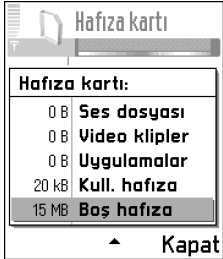
Hafıza yönetimi

Oyun konsolunun birçok özelliği verileri saklamak için hafızayı kullanır. Bu özellikler, oyunları, rehberi, mesajları, görüntüleri ve zil seslerini, ajandayı ve yapılacak notlarını, belgeleri ve indirilen uygulamaları içerir. Kullanılabilir boş hafıza miktarı, oyun konsolunun hafızasında ne kadar veri kaydedilmiş olduğuna bağlıdır.

Ek bir depolama alanı olarak hafıza kartı kullanabilirsiniz. Hafıza kartlarına yeniden yazılabilir, dolayısıyla hafıza kartındaki verileri silebilir ve hafıza kartına veri kaydedebilirsiniz. Oyun konsolu hafızası azalıyorsa, farklı dosyaları bir hafıza kartına taşıyabilirsiniz.



Not: Salt okunur olduklarından oyun kartına veri kaydedemezsiniz. Oyun kartlarında üzerine yazılamayan veriler bulunur.



Şekil 4 Hafıza kartının hafıza kullanımı.

Hafıza kullanımını görüntüleme

Oyun konsolunda ne tür verileriniz olduğunu ve farklı veri gruplarının ne kadar hafıza kullandığını görüntülemek için **Araçlar** → **Yönetici** seçeneğine gidin ve **Seçenek** → **Hafıza bilgileri** → **Cihaz hafızası** seçeneklerini belirleyin. Oyun konsolundaki boş hafıza miktarını görüntülemek için, aşağı doğru kaydırarak **Boş hafıza** seçeneğine gidin.

Oyun kartına takılı bir hafıza kartınız varsa, hafıza kullanımını ve karttaki boş hafıza miktarını görüntülemek için **Araçlar** → **Hafıza** seçeneğine gidin ve **Seçenek** → **Hafıza bilgileri** seçeneklerini belirleyin.

Hafızada yer açma


Çok sayıda oyun yüklemek ve görüntü kaydetmek, kullanılabilir hafızanın büyük bölümünü tüketebilir ve bu durumda oyun konsolu hafızanın azaldığını size bildirir. Hafızada yer açmak için, oyunların, görüntülerin ve diğer kayıtların bazılarını hafıza kartına aktarın. Ayrıca, kartvizit bilgileri, ajanda notları, arama sayaçları, arama ücreti sayaçları, oyun puanları veya artık size gerekmeyen diğer veriler gibi öğeleri de silebilirsiniz. Verileri silmek için ilgili uygulamaya gidin.

Hafızada yer açmak için silebileceğiniz diğer öğeler:

- Artık gerekmeden yüklenmiş oyunlar.
- Mesajlar içinde, Gelen Kutusu, Taslaklar ve Gönderilen öğeler klasörlerindeki mesajlar.
- Oyun konsolu hafızasındaki alınmış e-posta mesajları.
- Kaydedilmiş XHTML veya WML sayfaları ve Görüntüler'deki görüntüler.




Hafıza kartı aracı

 düğmesine basın ve **Araçlar** → **Hafıza** seçeneklerini belirleyin. Hafıza kartını, örneğin, indirilen oyunları ve uygulamaları saklamak için kullanabilirsiniz. Ayrıca, bilgileri oyun konsolunuzun hafızasından yedekleyebilir ve bu bilgileri oyun konsoluna daha sonra geri yükleyebilirsiniz. Bkz: 'Oyun veya hafıza kartı takma', sayfa 15 ve 'Hafıza kartını çıkarma', sayfa 16.

Tüm hafıza kartlarını küçük çocukların ulaşamayacağı yerlerde saklayın.



Önemli: Bir işlemin ortasında, ekranın sağ üst köşesinde  yanıp sönerken kartı çıkarmayın. Kartın bir işlemin ortasındayken çıkarılması, hafıza kartına ve cihaza zarar verebilir ayrıca kartta saklanan veriler bozulabilir.

Bu cihazla yalnızca uyumlu Multimedya kartlarını (MMC) kullanın. Secure Digital (SD) kartları gibi diğer hafıza kartları MMC kart yuvasına uymaz ve bu cihazla uyumlu değildir. Uyumsuz bir hafıza kartının kullanılması cihazın yanı sıra hafıza kartına da hasar verebilir ve uyumsuz kartta saklanan veriler bozulabilir.

Hafıza kartındaki seçenekler: **Cih. hafıza. yedekle, Karttan geri yükle, Haf. kartını biçimle, Hafıza kartı ismi, Şifre koy, Şifre değiştir, Şifreyi kaldır, Haf. kartı kilidini aç, Hafıza bilgileri, Yardım ve Çıkış.**



İpucu! Hafıza kartını yeniden adlandırmak için, Hafıza kartına gidin ve **Seçenek**→ **Hafıza kartı** ismi seçeneklerini belirleyin.

Hafıza kartını biçimlendirme



Önemli: Hafıza kartı biçimlendirildiğinde, karttaki tüm veriler kalıcı şekilde kaybolur.

Bazı hafıza kartları önceden biçimlendirilmiş olarak sağlanırken, diğerlerinin biçimlendirilmesi gerekir. Hafıza kartını kullanmadan önce biçimlendirmek gerekip gerekmediğini öğrenmek için satıcınıza danışın.

- **Seçenek**→ **Haf. kartını biçimle** seçeneklerini belirleyin. Onaylamak için **Evet**'i seçin. Biçimlendirme tamamlanınca, hafıza kartı için bir isim girin ve **Tamam** tuşuna basın.

Bilgileri yedekleme ve geri yükleme

- Bilgileri oyun konsolunuzun hafızasından bir hafıza kartına yedeklemek için **Seçenek**→ **Cih. hafıza. yedekle** seçeneklerini belirleyin.
- Bilgileri hafıza kartından oyun konsolunun hafızasına geri yüklemek için **Seçenek**→ **Karttan geri yükle** seçeneklerini belirleyin.

Hafıza kartını kilitleme

Hafıza kartınızı yetkisiz kullanıma karşı korumak için bir şifre belirleyebilirsiniz.

Şifre oyun konsolunuzda saklanır; hafıza kartını aynı oyun konsolunda kullanırken şifreyi yeniden girmeniz gerekmez. Hafıza kartını başka bir oyun konsolunda kullanmak isterseniz, şifreyi girmeniz gerekir.

- **Seçenek**→ **Şifre koy, Şifre değiştir** veya **Şifreyi kaldır** seçeneklerinden birini belirleyin. Her seçenek için şifrenizi girmeniz ve onaylamanız istenir (en çok 8 karakter).





Not: Şifre kaldırıldıktan sonra, hafıza kartının kilidi açılır ve şifre olmaksızın başka bir oyun konsolunda kullanılabilir.

Hafıza kartının kilidini açma

Oyun konsolunuza şifre korumalı başka bir hafıza kartı takarsanız, kartın şifresini girmenizi istenecektir.

- Kart kilidini açmak için **Seçenek**→ **Haf. kartı kilidini aç** seçeneklerini belirleyin.

Ses denetimi

Etkin bir arama sırasında veya bir zil sesini dinlerken, ses seviyesini artırmak için  tuşuna veya azaltmak için  tuşuna basın.

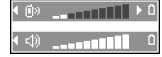
Hoparlör, örneğin yakındaki bir masadayken, oyun konsolunu kulağınıza götürmenize gerek kalmadan kısa mesafeden dinlemenize ve konuşmanıza olanak tanır. Hoparlörün yerini belirlemek için, bkz: 'Tuşlar ve parçalar', s.14.

Etkin bir arama sırasında hoparlörü kullanmaya başlatmak için , Seçenek→ **Hoparl. etkinleştir** seçeneklerini belirleyin. Besteleyici ve Kaydedici gibi ses uygulamaları, varsayılan olarak hoparlörü kullanır.



Önemli: Ses seviyesi oldukça yüksek olabileceğinden, hoparlör etkin durumdayken oyun konsolunu kulağınızın yakınında tutmayın.




Hoparlörü kapatmak için, devam etmekte olan bir arama varsa veya müzik çalışıyorsa, **Seçenek**→ **Ahizeyi etkinleştir** seçeneklerini belirleyin.







Şekil 5 Gezinti çubuğu, hoparlörün kullanıldığını gösterir.


Telefon

Arama yapma



 **İpucu!** Bir arama sırasında ses seviyesini artırmak için  tuşuna, azaltmak içinse  tuşuna basın.

- 1 Bekleme modunda, aramak istediğiniz numarayı alan koduyla birlikte girin. Bir numarayı silmek için  tuşuna basın. Uluslararası aramalarda, uluslararası arama öneki için (+ karakteri, uluslararası erişim kodu yerine geçer)  tuşuna iki kez basın ve ardından sırasıyla ülke kodunu, alan kodunu (**0** koymadan) ve telefon numarasını tuşlayın.
- 2 Numarayı aramak için  tuşuna basın.
- 3 Aramayı bitirmek (veya arama girişimini iptal etmek) için  tuşuna basın.





Not:  tuşuna basıldığında başka bir uygulama etkin olsa bile, arama her zaman sona erdirilir.






İpucu! Aradığınız veya aramaya çalıştığınız son 20 numaranın listesine erişmek için, bekleme modunda  tuşuna basın. İsteddiğiniz numaraya ilerleyin ve numarayı aramak için  tuşuna basın.

Rehber kullanarak arama yapma





-  tuşuna basın ve **Rehber** seçeneğini belirleyin. İsteddiğiniz isme ilerleyin. Veya ismin ilk harflerini Arama alanına girin. Uygun kartvizitler listelenir. Aramak için  tuşuna basın.

Telesekreteri arama (Şebeke Servisi)


- Telesekreterinizi aramak için bekleme modunda  tuşunu basılı tutun. Oyun konsolu, servis sağlayıcınızdan aldığınız telesekreter numarasını girmenizi isterse, numarayı girin ve **Tamam** tuşuna basın. Ayrıca bkz: 'Aramaları yönlendirme (Şebeke Servisi)', sayfa 31. Her telefon hattının kendi telesekreter numarası olabilir, bkz: 'Kullanılan hat (Şebeke Servisi)', sayfa 38.

 **İpucu!** Telesekreterinizin telefon numarasını değiştirmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→ **Telesekreter** seçeneğini ve **Seçenek**→ **Numarayı değiştir** seçeneğini belirleyin. Servis sağlayıcınızdan aldığınız numarayı tuşlayın ve **Tamam** tuşuna basın.

Telefon numarasını hızlı arama

- 1  tuşuna basın ve **Araçlar**→ **Hızlı arama** seçeneğini belirleyin ve hızlı arama tuşlarından birine ( - ) bir telefon numarası atayın.  telesekreter için ayrılmıştır.
- 2 **Araçlar**→ **Ayarlar**→ **Arama** seçeneğine gidin ve **Hızlı arama**'yı **Açık** olarak ayarlayın.
- 3 Aramak için: Bekleme modunda, arama başlatılana kadar hızlı arama tuşunu basılı tutun.




Konferans araması yapma (Şebeke Servisi)

- 1 İlk katılımcıyı arayın.
- 2 Diğer katılımcıyı arayın, **Seçenek**→ **Yeni arama** seçeneğini belirleyin. Telefon numarasını girin veya bulun ve **Tamam** tuşuna basın. İlk arama otomatik olarak bekleme alınır.
- 3 Yeni arama cevaplandığında, konferans aramasındaki ilk katılımcıya bağlanın.
Seçenek→ **Konferans** seçeneğini belirleyin.
 - Aramaya yeni bir kişi eklemek için 2 numaralı adımı yineleyin ve ardından **Seçenek**→ **Konferans**→ **Konferansa ekle** seçeneğini belirleyin. Cihaz, siz de dahil olmak üzere en çok altı katılımcı arasında konferans görüşmesini destekler.
 - Katılımcılardan biriyle özel görüşme yapmak için: **Seçenek**→ **Konferans**→ **Özel** seçeneğini belirleyin. İstenilen katılımcıyı seçin ve **Özel** tuşuna basın. Konferans araması oyun konsolunuzda bekleme alınır. Diğer katılımcılar konferans görüşmesine devam edebilir. Özel görüşmeniz bittiğinde konferans aramasına dönmek için **Seçenek**→ **Konferansa ekle** seçeneğini belirleyin.
 - Bir katılımcıyı çıkartmak için, **Seçenek**→ **Konferans**→ **Katılımcıyı çıkart** seçeneğini belirleyip katılımcıya ilerleyin ve **Çıkart** seçeneğine basın.
- 4 Etkin konferans aramasını bitirmek için  tuşuna basın.



Şekil 6 İki katılımcılı konferans araması.

Gelen aramayı cevaplama veya reddetme

- Gelen aramayı cevaplamak için  tuşuna, aramayı bitirmek için de  tuşuna basın.
- Bir aramayı cevaplandırmak istemezseniz  tuşuna basın. Arayan, "hat meşgul" sinyali duyar.


Cihaza uyumlu bir kulaklık bağlıysa, kulaklık tuşuna basarak bir aramayı cevaplayabilir ve sona erdirebilirsiniz.



Sustur tuşuna basarsanız yalnızca zil sesi susturulur. Sonra, aramayı cevaplayın veya reddedin.



İpucu! Aramaları, örneğin telesekreterinize aktarmak için **Aktarma**→ **Meşgulse** işlevini etkinleştirdiyseniz, gelen aramayı reddetmeniz de aramayı aktaracaktır. Bkz: 'Aramaları yönlendirme (Şebeke Servisi)', sayfa 31.


Arama bekletme (Şebeke Servisi)

Arama bekletme servisini etkinleştirdiyseniz, görüşmeniz sürerken gelen yeni bir arama şebeke tarafından size bildirilir. Ayarları değiştirmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→ **Ayarlar**→ **Arama ayarları**→ **Arama bekletme**: seçeneğini belirleyin. Ayrıca bkz: sayfa 38.



- 1 Görüşme sırasında bekleyen aramayı cevaplamak için  tuşuna basın. İlk arama beklemeye alınır.
- 2 Etkin aramayı bitirmek için  tuşuna basın.


Arama sırasında kullanılabilecek seçenekler

Arama sırasında kullanılabileceğiniz seçeneklerin çoğu şebeke servisleridir. Aşağıdaki seçeneklerden bir kısmı için, arama sırasında **Seçenek** tuşuna basın: **Sustur** veya **Sesi aç**, **Etkin aramayı bitir**, **Tüm aramaları bitir**, **Beklet** veya **Bekletmeden al**, **Yeni arama**, **Konferans**, **Özel**, **Katılımcıyı çıkart**, **Cevapla** ve **Reddet**.


 **İpucu!** Oyun konsolunun zil seslerini çeşitli ortamlar ve etkinlikler için (örneğin, sessiz olarak) ayarlamak üzere, bkz: 'Tercihler', sayfa 74.

Etkin bir arama ile bekletilen arama arasında geçiş yapmak için **Geçiş**, gelen veya bekletilen bir aramayı etkin aramaya bağlamak ve aramalardan çıkmak için **Aktar**.

DTMF gönder. DTMF dizesini girin veya Rehber'de arayın.  tuşuna art arda basarak şunları elde edebilirsiniz: *, p (durakla) veya w (bekle). # için  tuşuna basın. Tonu göndermek için **Tamam**'a basın.

 **İpucu!** Kartvizitteki **Telefon numarası** veya **DTMF alanlarına** DTMF tonları ekleyebilirsiniz.

Aramaları yönlendirme (Şebeke Servisi)



- 1 Gelen aramalarınızı başka bir numaraya yönlendirmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→**Aktarma** seçeneğini belirleyin. Ayrıntılı bilgi için servis sağlayıcınıza başvurun.
- 2 Aktarma seçeneklerinden birini belirleyin; örneğin, sesli aramaları numaranız meşgulken veya gelen aramayı reddettiğinizde aktarmak üzere, **Meşgulse** seçeneğini belirleyin.
- 3 Yönlendirme ayarını etkinleştirmek için **Seçenek**→**Etkinleştir** seçeneğini, yönlendirme ayarını devre dışı bırakmak için **İptal** seçeneğini, yönlendirmenin etkin olup olmadığını kontrol etmek için **Durum kontrolü** seçeneğini veya tüm etkin yönlendirmeleri iptal etmek için **Tüm aktar. iptal et** seçeneğini belirleyin. Bkz: 'Bekleme modundaki temel göstergeler', sayfa 23.






Not: Gelen aramaları engelleme ile arama yönlendirmeyi aynı zamanda etkinleştiremezsiniz. Bkz: 'Arama engel. (Şebeke Servisi)', sayfa 47.




İşlem kaydı – Arama kaydı ve genel işlem kaydı

Oyun konsolunun kaydettiği telefon aramalarını, kısa mesajları veya veri bağlantılarını izlemek için  tuşuna basıp **Araçlar**→**İşlem Kaydı** seçeneğini belirleyin ve  tuşuna basın. Genel işlem kaydını, yalnızca bir tür etkinliği görüntülemek üzere filtreleyebilir ve işlem kaydı bilgilerini temel alarak yeni kartvizitler oluşturabilirsiniz.

 **İpucu!** Aramaları, örneğin telesekreterinize yönlendirebilirsiniz.

 **İpucu!** Gönderilen mesajların listesini görüntülemek için,  tuşuna basın ve **Mesajlar**→**Gönderil. öge.** seçeneğini belirleyin.




İpucu! Bekleme modunda, cevapsız aramalarla ilgili bir not görüntülenirken, cevapsız aramalar listesine erişmek için **Göster**'e basın. Geri aramak için, numara veya ada ilerleyin ve  tuşuna basın.




İpucu! Etkin bir arama sırasında arama süresi sayacının görüntülenmesini istiyorsanız, **Araçlar**→**İşlem Kaydı** seçeneğine gidip **Seçenek**→**Ayarlar**→**Arama süresi göster**→**Evet** seçeneğini belirleyin.


Posta kutunuza, multimedya mesaj merkezine veya XHTML veya WML sayfalarına bağlantılar, genel iletişim işlem kaydında veri aramaları veya GPRS bağlantıları olarak görünür.

Son arama kaydı

Cevapsız, gelen ve aranan numaraları izlemek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→**İşlem kaydı**→**Son aramalar** seçeneğini belirleyin. Oyun konsolu, cevapsız ve arayan numaraları, yalnızca şebekenin bu işlevleri desteklemesi, oyun konsolunun açık olması ve şebeke servis alanı içinde olması durumunda kaydeder.


Son arama listelerini silme - Tüm son aramalar listesini silmek için, Son aramalar ana görünümünde **Seçenek**→**Son aramaları sil** seçeneğini belirleyin. Arama kayıtlarından birini silmek için, istediğiniz kaydı açın ve **Seçenek**→**Listeyi temizle** seçeneğini belirleyin. Tek bir etkinliği silmek için, bir kaydı açın, etkinliği seçin ve  tuşuna basın.

Arama süresi


Etkin bir aramanın yaklaşık süresini izlemek için,  tuşuna basıp **Araçlar**→**İşlem Kaydı**→**Arama süresi** seçeneğini belirleyin.



Not: Servis sağlayıcınızın aramalar ve servisler için faturalandırdığı süre, şebeke özellikleri, fatura tutarının yuvarlanması ve benzeri etkenlere bağlı olarak değişebilir.

Arama süresi sayaçlarını temizleme - **Seçenek**→**Sayaçları temizle** seçeneğini belirleyin. Bunun için kilit kodu gerekir, bkz: '**Güvenlik**', sayfa 44. Tek bir etkinliği silmek için, etkinliği seçin ve  tuşuna basın.

Arama ücretleri (Şebeke Servisi)

Son aramanın veya tüm aramaların yaklaşık ücretini görmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→**İşlem kaydı**→**Arama ücretleri** seçeneğini belirleyin. Arama ücretleri her SIM kart için ayrı ayrı görüntülenir.




Not: Servis sağlayıcınızdan aramalar ve servisler için gelen fatura, şebeke özellikleri, fatura tutarının yuvarlanması, vergiler ve benzeri etkenlere bağlı olarak değişebilir.

Servis sağlayıcı tarafından belirlenen arama ücretleri sınırı

Servis sağlayıcınız, arama ücretlerini belirli bir kontör veya para birimi tutarıyla sınırlandırabilir. Sınırlı ücretlendirme modu ve kontör fiyatları konusunda bilgi için servis sağlayıcınıza başvurun. **Ücretleri göster** ayarını değiştirmek için PIN2 koduna gereksiminiz olabilir; bkz: 'Güvenlik', sayfa 44.

Arama ücreti sınırını kendinize göre ayarlama


- 1 **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **Arama ücreti sınırı**→ **Açık** seçeneğini belirleyin.
- 2 Oyun konsolu, sınırı kontör cinsinden girmenizi ister. Bunun için PIN2 kodu gerekebilir. Sizin ayarladığınız ücret sınırına ulaşıldığında, sayaç en yüksek değerde durur ve **Tüm aramaların ücret sayaçlarını sıfırla** notu görüntülenir. Arama yapabilmek için **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **Arama ücreti sınırı**→ **Kapalı** seçeneğine gidin. Bunun için PIN2 kodu gerekir, bkz: 'Güvenlik', 'Cihaz ve SIM', s. 44.

Arama ücreti sayaçlarını temizleme - **Seçenek**→ **Sayaçları temizle** seçeneğini belirleyin. Bunun için PIN2 kodu gerekir, bkz: 'Güvenlik', 'Cihaz ve SIM', sayfa 44. Tek bir etkinliği silmek için, etkinliği seçin ve  tuşuna basın.



Not: Kontör veya konuşma kredisi kalmadığında yalnızca, cihazınızda programlanan resmi acil durum numarası aranabilir.

GPRS sayacı

GPRS bağlantıları sırasında gönderilen ve alınan veri miktarını görmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→ **İşlem kaydı**→ **GPRS sayacı** seçeneğini belirleyin. Örneğin, GPRS bağlantılarınız gönderilen ve alınan veri miktarına göre ücretlendirilebilir.



Sözlük: Arama ücreti sınırı - Aramalar yalnızca önceden ayarlanmış kredi sınırına (arama ücreti sınırına) kadar ve arama ücret sınırlamasını destekleyen bir şebekede gerçekleştirilebilir. Kalan kontör sayısı arama sırasında ve bekleme modunda gösterilir. Kontör bittiğinde **Arama ücreti sınırına ulaşıldı** notu görüntülenir.

Simgeler:

- ↓ gelen,
- ↑ giden ve
- ↔ cevapsız iletişim etkinlikleri.



Şekil 7 İletişim etkinliklerinin genel işlem kaydı.

Genel işlem kaydını görüntüleme

Genel işlem kaydını açmak için, tuşuna basıp **Araçlar**→**İşlem kaydı** seçeneğini belirleyin ve tuşuna basın. Genel işlem kaydında her iletişim ögesi için, gönderen veya alıcı adını, telefon numarasını, servis sağlayıcısının adını veya erişim noktasını görebilirsiniz. Birleştirilmiş kısa mesaj gönderme ve GPRS bağlantıları gibi alt etkinlikler, işlem kaydında tek bir iletişim etkinliği olarak kaydedilir.



Not: Mesaj gönderilirken cihazınız "**Gönderildi**" yazısını görüntüleyebilir. Bu, mesajın cihazınızda programlanmış mesaj merkez numarasına cihazınız tarafından gönderildiğini gösterir. Bu, mesajın istenilen hedefe ulaştığını göstermez. Mesajlaşma servisleri ile ilgili daha ayrıntılı bilgi için, servis sağlayıcınıza başvurun.

İşlem kaydını filtreleme: **Seçenek**→**Filtrele** seçeneğini belirleyin. Bir filtreye ilerleyip **Seç'e** basın.

İşlem kaydının içeriğini silme: İşlem kaydı içeriğinin tamamını, Son arama kayıtlarını ve Mesaj iletim raporlarını kalıcı olarak silmek için **Seçenek**→**İşlem kaydını sil** seçeneğini belirleyin. Onaylamak için **Evet** tuşuna basın.

GPRS sayacı ve bağlantı sayacı: Aktarılan veri miktarını kilobayt cinsinden ve belirli bir GPRS bağlantısının ne kadar sürdüğünü görmek için, erişim noktası simgesi olan bir gelen etkinliğe veya giden etkinliğe ilerleyin **Seçenek**→**Bilgileri göster** seçeneğini belirleyin.

İşlem kaydı ayarları

Seçenek→**Ayarlar** seçeneğini belirleyin.


- **İşlem kaydı süresi** - İşlem kaydı etkinlikleri, önceden belirlenmiş sayıda gün süresince oyun konsolu hafızasında kalır ve bu sürenin sonunda hafızada yer açmak için otomatik olarak silinir.




Not: **İşlem kaydı yok** seçeneğini belirlerseniz, işlem kaydının tüm içeriği, Son arama kayıtları ve Mesaj iletim raporları kalıcı olarak silinir.

- **Arama süresi, Ücretleri göster, Arama ücreti sınırı** hakkında bilgi için, bu bölümde daha önce geçen 'Arama süresi' ve 'Arama ücretleri (Şebeke Servisi)' başlıklı kısımlara bakın.

SIM rehberi ve diğer SIM hizmetleri

SIM kartta kayıtlı adları ve numaraları görmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→ **SIM reh.** seçeneğini belirleyin. SIM rehberinde, Rehber'e numara ekleyebilir, numaraları düzenleyebilir veya Rehber'e kopyalayabilir ve arama yapabilirsiniz.




SIM kartınızın sağlayabildiği ek servislere erişmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar** seçeneğini belirleyin. Ayrıca bkz: 'SIM kart ile cihazın hafızası arasında kartvizit kopyalama', sayfa 50, 'SIM servi. onayla', sayfa 45, 'Sabit ara.', sayfa 45 ve 'SIM karttaki mesajları görüntüleme', sayfa 67.

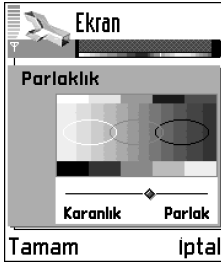
SIM rehberindeki seçenekler: **Aç, Ara, Yeni SIM kartviziti, Düzenle, Sil, İşaretle/İş. kaldır Rehber'e Kopyala, Numalarım, SIM bilgileri, Yardım ve Çıkış.**



Ayarlar

Ayarları deęiřtirme

- 1  düğmesine basın ve **Araçlar**→ **Ayarlar** seçeneklerini belirleyin.
- 2 Bir ayar grubuna geçin ve açmak için  tuşuna basın.
- 3 Deęiřtirmek istedięiniz ayara gidin ve  tuşuna basın.



Şekil 8
Ekran parlaklığını
ayarlama.



Cihaz ayarları

Genel

Oto. oyun başlatma – Oyun konsoluna uyumlu bir salt okunur oyun kartı takıldığında oyunun otomatik olarak başlatılmasını sağlamak için **Açık** seçeneęini belirleyin.

Cihaz dili – Oyun konsolunuzdaki ekran metinlerinin dilinin deęiřtirilmesi, tarih ve saat için kullanılan biçimi ve örneęin hesaplamalarda kullanılan ayırıcıların biçimini de etkiler.

Otomatik SIM kartınızdaki bilgilere göre dili belirler. Ekran metin dilini deęiřtirdikten sonra, oyun konsolu yeniden başlatılır.



Not: **Cihaz dili** veya **Yazma dili** ayarlarında yapılan deęişiklik, oyun konsolunuzdaki tüm uygulamaları etkiler ve ayarlar yeniden deęiřtirilene kadar söz konusu deęişiklikler etkin durumda kalır.

Yazma dili – Dilin deęiřtirilmesi, metin yazarken kullanılabilen karakterleri ve özel karakterleri ve kullanılan akıllı metin sözlüğünü etkiler.



Sözlük – Akıllı metin giriři özellięini oyun konsolundaki tüm düzenleyiciler için **Açık** veya **Kapalı** olarak ayarlamak için. Tüm diller için akıllı metin giriř özellięi yoktur.

Açılış notu/logosu – Açılış notu veya logosu, oyun konsolunu her açışınızda kısa bir süre için görüntülenir. Seçenekler: Varsayılan görüntüyü kullanmak için **Varsayılan**, açılış notu (en çok 50 harf) yazmak için **Metin** veya **Görüntüler**'den bir fotoğraf veya resim seçmek için **Görüntü**.

Orj. cihaz ayarları – Ayarlardan bazılarını orijinal değerlerine sıfırlayabilirsiniz. Bunun için kilit kodu gerekir: Bkz: '**Güvenlik**', '**Cihaz ve SIM**', s. 44. Ayarları sıfırladıktan sonra, oyun konsolunun açılması daha uzun sürebilir. Belgeler ve dosyalar etkilenmez.

Bekleme modu

Duvar kağıdı – Bekleme moduna bir artalan görüntüsü ayarlamak için **Evet**'i seçin.

Sol seçim tuşu ve **Sağ seçim tuşu** – Bekleme modunda sol  ve sağ  seçim tuşlarının üzerinde görünen kısayolları değiştirmek için. Yüklediğiniz uygulamalara kısayol oluşturamayacağınızı unutmayın.

Ekran

Parlaklık – Ekranın parlaklığını daha aydınlık veya daha karanlık olarak değiştirebilirsiniz.

Renk paleti – Ekranda kullanılan renk paletini değiştirmek için.

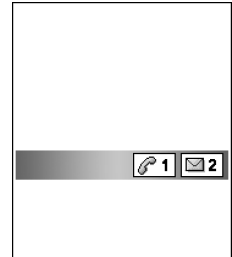
Ek. koruyucu zamanı – Zaman aşımı süresi tamamlandığında ekran koruyucu etkinleşir.

Ekran koruyucu – Ekran koruyucu çubuğunda ne gösterileceğini seçin: **Tarih ve saat** veya yazdığınız **Metin**.




Arama ayarları

Numaramı gönder (Şebeke Servisi) – Kendi telefon numaranızın aradığınız kişinin ekranında görüntülenmesini (**Evet**) veya gizlenmesini (**Hayır**) sağlamak için. Ayar, abone olduğunuz sırada şebeke operatörünüz veya servis sağlayıcınız tarafından da yapılabilir (**Şebeke belirler**).




Şekil 9 Ekran koruyucu yeni mesajların sayısını ve cevapsız aramaları göstermek için değiştir.




İpucu! Arama aktarma ayarlarını değiştirmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→**Aktarma** seçeneğini belirleyin. Bkz: 'Aramaları yönlendirme (Şebeke Servisi)', s. 31.








İpucu! Telefon hatları arasında geçiş yapmak için, bekleme modunda  tuşunu basılı tutun.

Arama bekletme (Şebeke Servisi) - Seçenekler: Şebekenin arama bekletmeyi etkinleştirmesi için **Etkinleştir** seçeneğini, şebekenin arama bekletmeyi devreden çıkarması için **İptal** seçeneğini veya işlevin etkin olup olmadığını denetlemek için **Durum kontrolü** seçeneğini belirleyin.

Oto. tekrar arama - Açık'ı seçtiğinizde, oyun konsolunuz ilk denemesinde bağlantı kuramadığı numarayı tekrar aramak için en çok on deneme daha yapacaktır. Otomatik tekrar aramayı durdurmak için  tuşuna basın.

Arama sonrası özet - Oyun konsolunun son aramayla ilgili yaklaşık süre bilgilerini kısa bir süreyle görüntülemesini isterseniz bu ayarı etkinleştirin. Ücretlerin gösterilmesi için, SIM kartınızın **Arama ücreti sınırı** özelliğinin etkin olması gerekir. Bkz: 'Arama ücretleri (Şebeke Servisi)', s. 33.

Hızlı arama - Açık seçeneğini belirlediğinizde hızlı arama tuşlarına ( - ) atanan numaralar, ilgili tuş basılı tutularak aranabilir. Ayrıca bkz: 'Telefon numarasını hızlı arama', s. 29.

Her tuşla cevaplama - Açık seçeneğini belirledikten sonra, gelen aramaları ,  ve  dışında herhangi bir tuşa basarak cevaplayabilirsiniz.

Kullanılan hat (Şebeke Servisi) - Bu ayar yalnızca, SIM kart iki abone numarasını (iki telefon hattını) destekliyorsa gösterilir. Arama yapmak ve kısa mesaj göndermek için hangi telefon hattını kullanmak istediğinizi seçin. Her iki hatta gelen aramalar seçilen hattan bağımsız olarak cevaplandırılabilir.

Hat seçimini önlemek için, SIM kartınız destekliyorsa **Hat değişimi**→**Kapalı** seçeneklerini belirleyin. Bu ayarı değiştirmek için, PIN2 kodu gerekir.



Not: Hat 2'yi seçerseniz ve bu şebeke servisine abone değilseniz, arama yapamazsınız.



Bağlantı ayarları

Veri bağlantıları ve erişim noktaları hakkında

Oyun konsolunuz üç çeşit veri bağlantısını destekler: GSM veri araması (**D**), GSM yüksek hızlı veri araması (**DH**) ve GPRS bağlantısı (**G**). Ayrıca bkz: 'Bekleme modundaki temel göstergeler', s. 23. Bir erişim noktasına bağlanmak için veri bağlantısı gereklidir. Tanımlayabileceğiniz üç farklı türde erişim noktası vardır:

- örneğin multimedya mesajları göndermek ve almak için MMS erişim noktası,
- WML veya XHTML sayfalarını görüntülemek üzere, Web uygulaması için erişim noktası ve
- örneğin e-posta göndermek ve almak için İnternet erişim noktası (IAP).

Erişim almak istediğiniz servis için ne tür erişim noktası gerektiği konusunda servis sağlayıcınızla görüşün. Veri arama, yüksek hızlı veri arama ve GPRS bağlantısı servislerinin kullanılabilirliği ve bu servisler için abonelik için şebeke operatörünüze veya servis sağlayıcınıza başvurun.

Veri araması için gerekli minimum ayarlar

En temel GSM veri araması ayarlarını belirlemek için, **Araçlar**→**Ayarlar**→**Bağlantı**→**Erişim noktaları** seçeneğine gidin ve **Seçenek**→**Yeni erişim noktası** seçeneklerini belirleyin. Aşağıdakileri girin: **Veri taşıyıcı**: Veri araması, **Çevirmeli bağl. num.:** servis sağlayıcınızdan alınır, **Veri araması türü**: Analog ve En yüksek veri hızı: Otomatik.



Not: Oyun konsolu normal sesli arama veya veri aramalarıyla karşılaştırıldığında şebekeye daha sık veri göndereceğinden, HSCSD modunda veri göndermek oyun konsolu bataryasının daha hızlı şekilde tükenmesine neden olabilir.

GPRS bağlantısı oluşturmak için gerekli minimum ayarlar

GPRS servisine abone olmanız gerekir. GPRS aboneliği ve bu servisin kullanılabilirliği için şebeke operatörünüzü veya servis sağlayıcınızı arayın. GPRS bağlantıları ve aktarımı için ayrı ücretler uygulanabilir. Ayrıca bkz: 'GPRS sayacı', s. 33.



Sözlük: GSM veri araması en çok 14,4 Kbps hızla veri iletimi sağlar.

Yüksek hızlı veri araması (Yüksek Hızlı Veri İletimi, HSCSD) en çok 43,2 Kbps hızla veri aktarımı sağlar.

GPRS, Genel Paket Radyo Servisi, bilgilerin mobil şebeke üzerinden kısa süreli paketler halinde gönderildiği paket veri teknolojisini kullanır.



İpucu! Oyun konsolunuz için WAP, MMS, e-posta ve İnternet erişim noktası ayarlarını sipariş etmek için <http://support.n-gage.com> adresini ziyaret edebilirsiniz. Çeşitli dillerdeki ulusal N-Gage web sitelerine bağlantılar <http://www.n-gage.com/select.html> adresinde bulunabilir.



İpucu! Nokia N-Gage için PC Suite QD uygulamasında bulunan Ayarlar sihirbazı programı, erişim noktası ve posta kutusu ayarlarını yapılandırmanıza yardımcı olabilir. Ayrıca mevcut ayarları, örneğin uyumlu bilgisayarınızdan oyun konsolunuza da kopyalayabilirsiniz. Satış paketinde sağlanan CD-ROM'a bakın.

Erişim noktaları listesindeki seçenekler: **Düzenle, Yeni erişim noktası, Sil, Yardım ve Çıkış.**

Araçlar→Ayarlar→Bağlantı→Erişim noktaları seçeneğine gidin ve **Seçenek→Yeni erişim noktası** seçeneklerini belirleyin.

Aşağıdakileri girin: **Veri taşıyıcı: GPRS** ve **Erişim noktası ismi:** servis sağlayıcınızın size verdiği adı girin. Bkz: 'Erişim noktası oluşturma', s. 40.

Erişim noktası oluşturma



İpucu! Erişim noktası ayarlarını servis sağlayıcınızın gönderdiği bir kısa mesajla edinebilirsiniz. Ya da, oyun konsolunuzda önceden belirlenmiş erişim noktası ayarları da olabilir. Bkz: 'Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma', s. 63.

- Yeni bir erişim noktası oluşturmak için **Araçlar→Ayarlar→Bağlantı→Erişim noktaları** seçeneğine gidin.

Erişim noktalarınız zaten varsa, yeni bir erişim noktası oluşturmak için **Seçenek→Yeni erişim noktası→Varsayılan ayar. kull.** veya **Mevcut ayarları kullan** seçeneğini belirleyin ve gerekli değişiklikleri yaparak, ayarları kaydetmek için **Ger**i tuşuna basın.

Erişim noktaları

Ayarları üstten başlayarak girin, seçtiğiniz veri bağlantısına (**Veri taşıyıcı**) veya **Ağ geçidi IP adresi** girmeniz gerekip gerekmediğine bağlı olarak yalnızca belirli ayar alanları kullanılabilir. Servis sağlayıcınızın size verdiği talimatlara uyun.

Bağlantı ismi - Bağlantıya tanımlayıcı bir ad verin.

Veri taşıyıcı - Hangi veri bağlantısını seçtiğinize bağlı olarak, yalnızca belirli alanlar kullanılabilir. **Tanımlanmalıdır** olarak veya kırmızı yıldızla işaretlenmiş tüm alanları doldurun. Servis sağlayıcınızın talimatlarında tersi belirtilmemişse, diğer alanlar boş bırakılabilir.



Not: Veri bağlantısı kullanabilmeniz için, şebeke servis sağlayıcınızın bu özelliği desteklemesi ve gerekirse, SIM kartınız için etkinleştirilmesi gerekir.

Erişim noktası ismi (yalnızca GPRS için) - GPRS şebekesiyle bağlantı kurmak için erişim noktası adı gereklidir. Erişim noktası adını şebeke operatörünüzden veya servis sağlayıcınızdan alabilirsiniz.

Çevirmeli bağl. num. (yalnızca GSM verisi ve yüksek hızlı veri için) - Erişim noktasının modem telefon numarası.

Kullanıcı ismi - Veri bağlantısı için kullanıcı adı gerekli olabilir ve genellikle servis sağlayıcı tarafından verilir. Kullanıcı adı genellikle büyük/küçük harf duyarlıdır.

Şifre sorma - Bir sunucuda her oturum açışınızda yeni bir şifre tuşlamanız gerekiyorsa veya şifrenizi oyun konsoluna kaydetmek istemiyorsanız **Evet** seçeneğini belirleyin.

Şifre - Veri bağlantısı için şifre gerekebilir ve genellikle servis sağlayıcı tarafından verilir. Şifre genellikle küçük/büyük harf ayırımına duyarlıdır.

Doğrulama - Normal / Güvenli.

Ana sayfa - Hangi ayarı belirlediğinize bağlı olarak, web adresini veya multimedya mesaj merkezinin adresini yazın.


Oturum modu - Sürekli / Geçici.


Veri araması türü (yalnızca GSM verisi ve yüksek hızlı veri için) - Oyun konsolunun analog bağlantıyı mı, yoksa dijital bağlantıyı mı kullanacağını belirler. Bazı GSM şebekeleri belirli ISDN bağlantı türlerini desteklemediğinden, bu ayar hem GSM şebeke operatörünüze hem de İnternet Servis Sağlayıcınıza (ISP) bağlıdır. Ayrıntılar için İnternet servis sağlayıcınıza (ISP) başvurun.

Bağlantı güvenliği - Bağlantı için Taşıma Katmanı Güvenliği (TLS) kullanılıp kullanılmayacağını belirleyin.

En yüksek veri hızı (yalnızca GSM verisi ve yüksek hızlı veri için) - Seçenekler, **Oturum modu** ve **Veri araması türü** için ne seçtiğinize bağlıdır. Yüksek hızlı veri kullanılırken en yüksek bağlantı hızını sınırlamanıza olanak sağlar. Şebeke servis sağlayıcısına bağlı olarak,

Erişim noktası ayarlarını düzenleme seçenekleri:
Değiştir, Gelişmiş ayarlar, Yardım ve Çıkış.

 **İpucu!** Ayrıca bkz: 'Multimedya mesajları için gerekli ayarlar', s. 61, 'E-posta için gerekli ayarlar', s. 62 ve 'Web'e erişim için temel adımlar', s. 85.

 **Sözlük:** ISDN bağlantıları, oyun konsolunuz ile erişim noktası arasında veri araması gerçekleştirmenin bir yoludur. ISDN bağlantıları uçtan uca dijital olduğundan, analog bağlantılara göre bağlantı kurma süreleri ve veri iletimi daha hızlıdır.



Sözlük: DNS – Etki Alanı Adı Servisi. **www.nokia.com** gibi etki alanı adlarını, **192.100.124.195** gibi IP adreslerine çeviren bir İnternet servisedir.



Sözlük: PPP (Noktadan Noktaya Protokolü) – Modem ve telefon hattı bulunan herhangi bir bilgisayarın doğrudan İnternet'e bağlanmasına olanak sağlayan yaygın bir ağ yazılımı iletişim kuralıdır.

yüksek veri hızları daha pahalı olabilir. Bağlantı sırasında şebeke durumuna bağlı olarak çalışma hızı bu hızın altında olabilir.

Oturum modu (yalnızca bir **Ağ geçidi IP adresi** tanımlanmışsa) – **Sürekli / Geçici**.

Seçenek → Gelişmiş ayarlar

Cihazın IP adresi – Oyun konsolunuzun IP adresi. **Birincil isim sunucusu** – Birincil DNS sunucusunun IP adresi. **İkincil isim sunucusu** – İkincil DNS sunucusunun IP adresi. **Yakın kopya su. adr.** – Yakın kopya sunucusunun IP adresi. **Yakın kopya port no.** – Yakın kopya sunucusunun bağlantı noktası numarası.



Not: Bu ayarları girmeniz gerekirse, adresleri edinmek için İnternet servis sağlayıcınıza başvurun.

Erişim noktası oluşturmaya başlarken **Veri taşıyıcı** olarak **Veri araması** seçeneğini belirlediyseniz aşağıdaki ayarlar gösterilir:

Geri aramayı kullan – Bu seçenek, siz ilk aramayı yaptıktan sonra sunucunun sizi geri aramasına olanak tanır. Bu servise abone olmak için servis sağlayıcınıza başvurun.

Geri arama türü – Kullanılacak doğru ayarları servis sağlayıcınıza sorun.

Geri arama numarası – Oyun konsolunuzun, geri arama sunucusu tarafından aranacak veri telefon numarasını tuşlayın. Genel olarak, bu numara oyun konsolunuzun veri arama telefon numarasıdır.

PPP sıkıştırması kull. – Bu seçenek için **Evet** belirlenirse, uzak PPP sunucusu tarafından destekleniyorsa, bu seçenek veri aktarım hızını artırır. Bağlantı kurmada sorununuz varsa, bu seçeneği **Hayır** olarak ayarlayın. Yardım için servis sağlayıcınıza başvurun.

Bağlantı dizesini girmek için **Giriş dizesi kullan** → **Evet** seçeneklerini belirleyin. Bağlantı dizesini **Giriş dizesi** seçeneğinde girin.

Modem başlatma (Modem hazırlama dizesi) – Modem AT komutlarını kullanarak oyun konsolunuzu kontrol eder. Gerekirse, GSM şebeke servis sağlayıcınız veya İnternet servis sağlayıcınız tarafından belirtilen karakterleri girin.

GPRS

GPRS ayarları, GPRS bağlantısı kullanan tüm erişim noktalarını etkiler.

GPRS bağlantısı - **Var olduğunda** seçeneğini belirlerseniz ve GPRS'yi destekleyen bir şebekede bulunuyorsanız, oyun konsolu GPRS şebekesine kaydolar ve kısa mesaj GPRS ile gönderilir. Ayrıca örneğin, E-posta göndermek ve almak için etkin bir GPRS bağlantısını başlatmak daha hızlıdır. **Gerektiğinde** seçeneğini belirlerseniz, oyun konsolu yalnızca buna gereksinim duyan bir uygulamayı veya işlemi başlatmanız durumunda GPRS bağlantısı kullanacaktır. GPRS kapsamı dışında iseniz ve **Var olduğunda** seçeneğini belirlediyseniz, oyun konsolu belirli aralıklarla GPRS bağlantısı kurmayı deneyecektir.

Erişim noktası - Oyun konsolunuzu bilgisayarınızın GPRS modemi olarak kullanmak isterseniz, erişim noktası adı gerekir.

Veri araması

Veri araması ayarları, veri araması ve yüksek hızlı veri araması kullanan tüm erişim noktalarını etkiler.

Çevrimiçi süresi - Herhangi bir işlem olmazsa, belirli bir zaman aşımı sonunda veri araması otomatik olarak kesilir. Süre girmeniz gereken **Kullanıcı tanımlı** seçeneği ile **Sınırsız** seçeneği vardır.



Tarih ve saat

Tarih ve saat ayarları, oyun konsolunuzda kullanılan tarih/saat biçiminin ve ayarlarının yanı sıra tarihi ve saati ayarlamanıza ve değiştirmenize de olanak tanır. Bekleme modunda görüntülenen saati değiştirmek için **Saat türü** → **Analog** veya **Dijital** seçeneğini belirleyin. Oyun konsolunuzdaki tarih, saat ve zaman dilimi bilgilerinin cep telefonu şebekesi tarafından güncelleştirilmesini (Şebeke Servisi) isterseniz, **Oto. zaman yenileme** seçeneğini belirleyin.



İpucu! Ayrıca bkz: Dil ayarları, s. 36.



Not: Oto. zaman yenileme ayarının etkili olması için oyun konsolu yeniden başlatılır.



Güvenlik

Cihaz ve SIM

PIN (Kişisel Kimlik Numarası) kodu (4 – 8 basamak) - SIM kartınızı yetkisiz kullanıma karşı korur. PIN kodu, genellikle SIM kartla birlikte verilen bir güvenlik kodudur. Art arda üç kez yanlış PIN kodu girildiğinde, PIN kodu bloke olur ve SIM kartı yeniden kullanabilmeniz için kodun blokajını kaldırmanız gerekir. Bu bölümdeki PUK koduyla ilgili bilgilere bakın.

Bazı SIM kartlarla birlikte verilen **PIN2 kodu (4 – 8 basamak)**, ücret sayaçları gibi bazı işlevlere erişmek için gerekir.

Kilit kodu (5 basamak) izinsiz kullanımı önlemek üzere oyun konsolunu kilitlemek için kullanılabilir. Kilit kodunun fabrika çıkış değeri **12345** olarak belirlenmiştir. Oyun konsolunuzun izinsiz kullanımını önlemek için, kilit kodunu değiştirin. Yeni kodunuzu kimseye söylemeyin ve oyun konsolundan ayrı güvenli bir yerde saklayın.

PUK (Kişisel Blokaj Açma Anahtarı) ve PUK2 kodları (8 basamak), sırasıyla, bloke edilen PIN kodunu veya PIN2 kodunu değiştirmek için gereklidir. Kodlar SIM kartla birlikte verilmemişse, öğrenmek için oyun konsolunuzda bulunan SIM kartın ait olduğu operatöre başvurun.

PIN kodu istenmesi - Etkin olduğunda, oyun konsolunun her açılışında kod istenir. PIN kodu istenmesini devreden çıkarmak bazı SIM kartlarda mümkün olmayabilir.

PIN kodu / PIN2 kodu / Kilit kodu - Kilit kodunu, PIN kodunu ve PIN2 kodunu değiştirebilirsiniz. Bu kodlar yalnızca **0 – 9** arası rakamları içerebilir.

Yanlışlıkla acil durum numarasını aramayı önlemek için, erişim kodu olarak acil durum numaralarına benzer numaralar kullanmayın.

Oto. kilitlenme süresi – Oyun konsolunun belirli bir süre sonra otomatik olarak kilitleneceği ve doğru kilit kodu girilmeden kullanılamayacağı bir zaman aşımı süresi olarak otomatik kilitlenme süresini ayarlayabilirsiniz. Bir sayı tuşlayarak zaman aşımını dakika cinsinden belirtin veya otomatik kilitlenme süresini kapatmak için **Yok** seçeneğini belirleyin.

- Oyun konsolunun kilidini açmak için, kilit kodunu girin.




Not: Cihazınızda programlanmış olan resmi acil numara, cihaz kilitliken de aranabilir. Cihaz çevrim dışı tercihteyken acil durum araması yapmak için (herhangi bir arama yapabilmek için), kilit açma kodunu girmeniz ve cihazı bir arama tercihiniz ayarlamanız gerekebilir.

SIM değişirse kilit – Bilinmeyen ve yeni bir SIM kart takılması durumunda, oyun konsolunu kilit kodunu soracak şekilde ayarlayabilirsiniz. Oyun konsolu, cihaz sahibinin kartları olarak tanınan SIM kartların listesini tutar.

Sabit ara. – SIM kartınız bu işlevi destekliyorsa, giden aramalarınızı seçilen telefon numaralarıyla kısıtlayabilirsiniz. Bu işlev için PIN2 kodu gereklidir. Bu işlev etkin durumdayken, yalnızca sabit arama listesinde yer alan veya listedeki bir telefon numarasıyla aynı rakamlarla başlayan telefon numaralarını arayabilirsiniz.




Not: Cihazınızda programlanan resmi acil durum numarası, aramaları sınırlandıran güvenlik özellikleri (arama engelleme, kapalı kullanıcı grubu ve sabit arama) kullanımdayken de aranabilir.

Sabit arama numaralarının listesini görüntülemek için,  tuşuna basın ve **Araçlar** → **Sabit ara.** seçeneklerini belirleyin. Sabit arama listesine yeni numaralar eklemek için **Seçenek** → **Yeni kartvizit** veya **Rehber'den ekle** seçeneğini belirleyin.

Dahili kullanıcı grubu (Şebeke Servisi) – Sizin arayabileceğiniz veya sizi arayabilecek kişilerden oluşan bir grup belirlemek için şunları seçin: Şebeke operatörüyle üzerinde anlaştığınız grubu etkinleştirmek için **Varsayılan**, başka bir grup kullanmak için (grup dizin numarasını bilmeniz gerekir) **Açık** veya **Kapalı**.

SIM servi. onayla (Şebeke Servisi) – SIM kart hizmetleri kullanılırken oyun konsolunun onay mesajları görüntüleyecek şekilde ayarlanmasını sağlar.



İpucu! Oyun konsolunu el ile kilitlemek için  tuşuna basın. Bir komut listesi açılır. **Cihazı kilit** seçeneğini belirleyin.


Sabit arama görünümündeki seçenekler: **Aç, Ara, Yeni kartvizit, Düzenle, Sil, Rehber Ekle, Rehber'den ekle, Bul, İşaretle/İş. kaldır, Yardım ve Çıkış.**



Sözlük: Dijital sertifikalar, XHTML veya WML sayfalarının ve yüklenen yazılımların kaynağını doğrulamak için kullanılır. Bununla birlikte, bir sertifikanın güvenilir olması için kökeninin doğrulanmış olarak bilinmesi gerekir.

Sertifika yönetimi

Dijital sertifikalar güvenliği garanti etmez; yazılımın kaynağını doğrulamak için kullanılır.

Sertifika yönetimi ana görünümünde, oyun konsolunuza kaydedilmiş yetki sertifikalarının listesini görebilirsiniz. Kişisel sertifikaların (varsa) listesini görmek için  tuşuna basın.

Gizli bilgi aktarmanızı gerektiren işlemler için çevrimiçi bir bankaya veya başka bir sitede ya da bir uzak sunucuya bağlanmak isterseniz veya virüsler ya da diğer kötü amaçlı yazılımlarla karşılaşma riskini azaltmak ve yazılım indirirken ve yüklerken yazılımın kökeninin doğrulanmasından emin olmak isterseniz dijital sertifikalar kullanılmalıdır.



Önemli: Uzaktan bağlantılar ve yazılım yüklemelerinden kaynaklanan riskleri önemli ölçüde azaltsalar da sertifikaların, daha yüksek bir güvenlik düzeyi elde etmek için doğru bir biçimde kullanılmaları gerektiğini unutmayın. Bir sertifikanın mevcudiyeti tek başına herhangi bir koruma sağlamaz; sertifika yöneticisinin, daha yüksek bir güvenlik düzeyinden yararlanılabilmesi için doğru, orijinal ve güvenilir sertifikaları barındırması gerekir. Sertifikaların kullanım ömürleri sınırlıdır. Sertifikanın geçerli olması gerekmesine rağmen Sertifika süresi doldu veya Sertifika henüz geçerli değil mesajı görüntülenirse cihazınızdaki geçerli tarih ve saatin doğru olduğundan emin olun.

Sertifika bilgilerini görüntüleme – doğruluğunu denetleme

Bir WAP ağ geçidinin veya sunucunun kimliğinin doğruluğundan, yalnızca ağ geçidi veya sunucu sertifikasının imzası veya geçerlilik süresi kontrol edildiğinde emin olabilirsiniz.

Sunucu veya ağ geçidinin kimliği doğrulanmamışsa veya oyun konsolunuzda doğru güvenlik sertifikası yoksa oyun konsolu ekranından size bildirimde bulunulur.

Sertifika bilgilerini kontrol etmek için, bir sertifikaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Sertifika bilgileri** seçeneğini belirleyin. Sertifika bilgilerini açtığınızda, Sertifika yönetimi sertifikanın geçerliliğini denetler ve aşağıdaki notlardan biri görüntülenebilir:

- **Sertifikaya güvenilmiyor** - Sertifika kullanımı için herhangi bir uygulamayı ayarlamadınız. İzleyen 'Yetki sertifikasının güven ayarlarını değiştirme' bölümüne bakın.

- **Süresi geçmiş sertifika** - Seçili sertifikanın geçerlilik süresi sona ermiştir.
- **Sertifika henüz geçerli değil** - Seçili sertifikanın geçerlilik dönemi henüz başlamamıştır.
- **Sertifika bozuk** - Sertifika kullanılamaz. Sertifikayı verenle bağlantı kurun.

Yetki sertifikasının güven ayarlarını değiştirme



Önemli: Sertifika ayarlarını değiştirmeden önce, sertifikanın sahibine gerçekten güvendiğinizden ve sertifikanın gerçekten listede görünen sahibine ait olduğundan emin olun.

Bir yetki sertifikasına ilerleyin ve **Seçenek**→ **Güven ayarları** seçeneklerini belirleyin. Sertifikaya bağlı olarak, seçili sertifikayı kullanabilecek uygulamaların listesi görüntülenir. Örneğin: **Web: Evet** - durumunda sertifika siteleri doğrulayabilir. **Uygulama yöneticisi: Evet** - durumunda sertifika yeni yazılımın kökenini doğrulayabilir. **İnternet: Evet** - durumunda sertifika e-posta ve görüntü sunucularını doğrulayabilir.



Arama engel. (Şebeke Servisi)

Arama kısıtlama, oyun konsolunuza gelen aramaları ve oyun konsolunuzdan yaptığınız aramaları sınırlamanızı sağlar. Bu işlev için, servis sağlayıcınızdan engelleme şifresi edinmeniz gereklidir.

- Kısıtlama seçeneklerinden birine ilerleyin ve şebekenin arama sınırlamayı etkinleştirmesini istemek için **Seçenek**→ **Etkinleştir** seçeneklerini, seçilen arama sınırlamasını devreden çıkarmak için **İptal** seçeneğini veya aramaların sınırlandırılmış olup olmadığını kontrol etmek için **Durum kontrolü** seçeneğini belirleyin.
- Etkin durumdaki tüm arama kısıtlamalarını iptal etmek için **Seçenek**→ **Tüm engel. kaldır** seçeneklerini belirleyin.
- Kısıtlama şifresini değiştirmek için **Seçenek**→ **Engelleme şif. değiş.** seçeneklerini belirleyin.



Not: Aramalar engellendiğinde de belirli resmi acil durum numaralarını aramak mümkün olabilir.

Sertifika yönetimi ana görünümündeki seçenekler: **Sertifika bilgileri, Sil, Güven ayarları, İşaretle/İş. kaldır, Yardım ve Çıkış.**



Sözlük: Dolaşım anlaşması – İki veya daha fazla şebeke servis sağlayıcısı arasında uygulanan ve bir servis sağlayıcının kullanıcılarının diğer servis sağlayıcısının servislerini kullanmasına olanak tanıyan bir anlaşmadır.

Bekleme modunda görünen göstergeler:



- kulaklık bağlı.



- işitme cihazı bağlı.



Not: Arama engelleme ve arama aktarma işlevleri aynı anda etkin olamaz.

Bkz: 'Aramaları yönlendirme (Şebeke Servisi)', s. 31 veya 'Sabit arama', s. 45.

Arama kısıtlama özelliğinin, veri aramaları da dahil olmak üzere tüm aramaları etkilediğini unutmayın.



Şebeke

Operatör seçimi – Oyun konsolunu şebeke aramak ve kullanılabilir bir şebeke seçmek üzere ayarlamak için **Otomatik** veya şebekeyi şebeke listesinden el ile seçmek için **El ile** seçeneğini belirleyin. El ile seçilen şebekeyle kurulan bağlantı kesilirse, oyun konsolu bir hata sesi verir ve yeniden şebeke seçmenizi ister. Seçilen şebekenin ana şebekenizle (SIM kartı oyun konsolunuza takılı olan operatör) dolaşım anlaşması yapmış olması gerekir.

Hücre bilg. gösterimi – Oyun konsolunuzu, Mikro Hücresel Şebeke (MCN) teknolojisiyle çalışan bir şebekede kullanılırken bunu gösterecek şekilde ayarlamak ve hücre bilgilerini almayı etkinleştirmek için **Açık** seçeneğini belirleyin.



Donanım ayarları

Kullanılan donanım – Kullandığınız donanımı seçin.

Kulaklık/ İşitme cihazı/ Metin telefonu/ Ahizesiz – Belirli bir donanımın oyun konsolunuza her bağlanışında, etkinleştirilmesini istediğiniz tercihi seçmek için **Varsayılan tercih** seçeneğini belirleyin. Bkz: 'Tercihler', s. 74. Oyun konsolunu, gelen aramayı beş saniye sonra otomatik olarak cevaplayacak şekilde ayarlamak için **Otomatik cevaplama** seçeneğini belirleyin. Gelen arama uyarısı **Bir kez bip** veya **Sessiz** olarak ayarlanırsa, otomatik cevaplama kullanılamaz.



Rehber (Telefon Rehberi)

Kartvizitlere kişisel zil sesleri, ses etiketleri veya küçük görüntüler ekleyebilirsiniz. Ayrıca, bir kerede çok sayıda alıcıya kısa mesaj veya e-posta göndermenize olanak sağlayan kartvizit grupları oluşturabilirsiniz. Aldığınız kartvizit bilgilerini (iş kartvizitleri) Rehber dizininize ekleyebilirsiniz. Bkz: 'Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma', s. 63.



Not: Kartvizit bilgileri yalnızca uyumlu cihazlara gönderilebilir veya uyumlu cihazlardan alınabilir.



İpucu! Nokia N-Gage için PC Suite QD yazılımının Veri Alma uygulamasını kullanarak, rehberi pek çok farklı Nokia telefonundan oyun konsolunuza taşıyabilirsiniz. Talimatlar için PC Suite yardım işlevine bakın.

Ad ve numara kaydetme – Kartvizit oluşturma ve düzenleme

- 1 tuşuna basıp **Rehber** seçeneğini ve **Seçenek**→ **Yeni kartvizit** seçeneğini belirleyin.
- 2 İstediğiniz alanları doldurun ve **Tamam** tuşuna basın.
 - **Kartvizitleri düzenlemek için**, Rehber dizininde kartvizite ilerleyin ve tuşuna basın. Kartvizitteki bilgileri değiştirmek için **Seçenek**→ **Düzenle** seçeneklerini belirleyin.
 - **Kartvizit silmek için**, Rehber dizininde kartvizite ilerleyin ve **Seçenek**→ **Sil** seçeneklerini belirleyin.
 - **Kartvizite küçük bir resim eklemek için**, kartviziti açın ve **Seçenek**→ **Düzenle** ve ardından **Seçenek**→ **Küçük görüntü ekle** seçeneklerini belirleyin. Küçük resim görüntüsü, bu kişi sizi aradığında görüntülenir.
 - **Kartvizite görüntü eklemek için**, kartviziti açın ve tuşuna basarak **Görüntü** görünümünü () açın. Görüntü eklemek için **Seçenek**→ **Görüntü ekle** seçeneklerini belirleyin.

Rehber dizinindeki seçenekler: **Aç, Ara, Mesaj oluştur, Yeni kartvizit, Düzenle, Sil, Kopyala, Gruba ekle, Grup üyelikleri, İşaretle/İş. kaldır, Gönder, Kartvizit bilgileri, Yardım ve Çıkış.**

Kartvizit düzenleme seçenekleri: **Küçük görüntü ekle / Küçük görün. kaldır, Bilgi ekle, Bilgiyi sil, Etiket düzenle, Yardım ve Çıkış.**

İpucu! Resim saklama konusunda daha fazla bilgi için, bkz: 'Görüntüleme', s. 53.




İpucu! Kartvizit bilgilerini göndermek için, Rehber dizininde, göndermek istediğiniz kartvizite ilerleyin.

Seçenek→ Gönder→ Kısa mesaj ile, E-posta ile (yalnızca doğru e-posta ayarlarının yapılmış olması durumunda kullanılabilir) veya **Bluetooth ile** seçeneğini belirleyin. Bkz: 'Mesajlar' ve 'Bluetooth ile veri gönderme', s. 94.





İpucu! Hızlı arama, sık aranan numaraları daha çabuk arama yoludur. Sekiz telefon numarasına hızlı arama tuşları atayabilirsiniz. Bkz: 'Telefon numarasını hızlı arama', s. 29.

SIM kart ile cihazın hafızası arasında kartvizit kopyalama

- SIM karttan oyun konsolunuza ad ve numara kopyalamak için,  tuşuna basın ve **Araçlar→ SIM reh.** seçeneklerini belirleyin. Kopyalamak istediğiniz adları seçin ve **Seçenek→ Rehber'e Kopyala** seçeneklerini belirleyin.
- Rehber'den SIM kartınıza telefon, faks veya çağrı cihazı numarası kopyalamak için, Rehber'e gidin ve bir kartvizit açın. Numaraya ilerleyin ve **Seçenek→ SIM reh.'ne kopyala** seçeneklerini belirleyin.

Kartvizit veya kartvizit grubuna zil sesi ekleme

Bir kartvizit veya grup üyesi sizi aradığında, oyun konsolu seçilen zil sesini çalar (aramayla birlikte arayanın telefon numarasının gönderilmesi ve oyun konsolunun bu numarayı tanınması gerekir).

- 1 Kartviziti açmak için  tuşuna basın veya Gruplar listesine gidip bir kartvizit grubu seçin.
 - 2 **Seçenek→ Zil sesi** seçeneklerini belirleyin. Zil sesleri listesi açılır.
 - 3 Kartvizit veya grup için kullanmak istediğiniz zil sesine ilerleyin ve **Seç** seçeneğini belirleyin.
- Zil sesini kaldırmak için, zil sesleri listesinden **Varsayılan zil sesi** seçeneğini belirleyin.
-  **Not:** Tek kartvizit için, oyun konsolu en son atanan zil sesini kullanır. Buna göre, önce bir grubun zil sesini ve ardından bu gruba ait bir kartvizitin zil sesini değiştirirseniz, yalnızca bu kartvizitin zil sesi çalar.

Sesle arama

Bir kartvizite eklenen ses etiketini söyleyerek arama yapabilirsiniz. Ses etiketi herhangi bir sözcük olabilir.

Ses etiketlerini kullanmadan önce aşağıdakilere dikkat edin:


- Ses etiketleri dile bağlı değildir. Bunlar, konuşanın sesine bağlıdır.
- İsmi tam olarak, kaydederken söylediğiniz gibi söylemeniz gerekir.
- Ses etiketleri arka plandaki seslere duyarlıdır. Ses etiketlerini sessiz bir ortamda kaydedin ve kullanın.
- Çok kısa isimler kabul edilmez. Uzun isimler kullanın ve farklı numaralar için benzer isimler kullanmaktan kaçının.



Not: Ses etiketlerini kullanmak gürültülü ortamlarda veya acil durumlarda zor olabilir, bu nedenle, her koşulda yalnızca sesle arama güvenmemeniz gerekir.


Telefon numarasına ses etiketi ekleme

Bir kartvizit için yalnızca bir ses etiketi olabilir. En çok 25 telefon numarasına ses etiketi ekleyebilirsiniz.

- 1 Rehber dizininde, ses etiketi eklemek istediğiniz kartviziti açın.
- 2 Ses etiketi eklemek istediğiniz numaraya ilerleyip, **Seçenek**→ **Ses etiketi ekle** seçeneklerini belirleyin.
- 3 Ses etiketi kaydetmek için **Başlat** tuşuna basın. Başlatma sesinden sonra, ses etiketi olarak kaydetmek istediğiniz sözcük veya sözcükleri anlaşılır biçimde söyleyin. Oyun konsolu kaydedilen etiketi çalana ve kaydedene kadar bekleyin. Kartvizitteki numaranın yanında, ona ses etiketi eklendiğini belirten  simgesi görülebilir.

Ses etiketi kullanarak arama yapma

Ses etiketini tam olarak, kaydederken söylediğiniz gibi söylemeniz gerekir.

- 1 Bekleme modunda,  tuşunu basılı tutun. Kısa bir sinyal verilir ve *Şimdi konuş* notu görüntülenir.
- 2 Ses etiketini söyleyerek arama yaparken, hoparlör kullanımdadır. Oyun konsolunu biraz uzakta tutun ve ses etiketini anlaşılır şekilde söyleyin.



Örnek: Ses etiketi olarak bir kişinin adını kullanabilirsiniz (örneğin, 'Can'ın cep telefonu').



İpucu!
Tanımladığınız ses etiketlerinin listesini görmek için Rehber dizininde **Seçenek**→ **Kartvizit bilgileri**→ **Ses etiketleri** seçeneklerini belirleyin.

İpucu! Ses etiketini dinlemek, değiştirmek veya silmek için, kartviziti açın ve ses etiketi olan numaraya (📞) ile gösterilir) ilerleyip, **Seçenek**→ **Ses etiketleri** seçeneklerini belirleyin. Ardından **Çal, Değiştir** veya **Sil** seçeneğini belirleyin.



Şekil 10
Kartvizit grubu
oluşturma.

- 3 Oyun konsolu orijinal ses etiketini çalar, adı ve numarayı görüntüler ve tanınan ses etiketinin numarasını çevirir.
- Oyun konsolu yanlış ses etiketini çalarsa veya sesle aramayı yeniden denemek isterseniz **Tekrar** tuşuna basın.



Not: Veri araması veya GPRS bağlantısı etkin durumdayken sesle arama kullanılamaz.

Kartvizit grubu oluşturma

- 1 Rehber dizininde, Gruplar listesini açmak için (🌐) tuşuna basın.
- 2 **Seçenek**→ **Yeni grup** seçeneklerini belirleyin.
- 3 Grup için bir ad yazın veya **Grup** varsayılan adını kullanın ve **Tamam** tuşuna basın.
- 4 Grubu açın ve **Seçenek**→ **Üye ekle** seçeneklerini belirleyin.
- 5 Bir kartvizite ilerleyin ve işaretlemek için (✓) tuşuna basın. Bir seferde birden çok üye eklemek için, eklemek istediğiniz tüm kartvizitlerde bu işlemi tekrarlayın.
- 6 Kartviziti gruba eklemek için **Tamam** tuşuna basın.

Gruptan üye çıkarma

- 1 Gruplar listesinde, değiştirmek istediğiniz grubu açın.
- 2 Kartvizite ilerleyin ve **Seçenek**→ **Gruptan kaldır** seçeneklerini belirleyin.
- 3 Kartviziti gruptan çıkarmak için **Evet** tuşuna basın.

Görüntüleme



Görüntüleme - Görüntüleri izleme

Görüntüler Ekran görüntüsünden kaydedilebilir veya bir multimedya mesajı veya resimli mesaj içinde e-posta eki olarak veya Bluetooth ile gönderilebilir. Görüntüyü Gelen Kutusu'na aldıktan sonra, onu cihazın hafızasına veya bir hafıza kartına kaydetmeniz gerekir. Size resimli mesaj olarak gönderilmiş grafikleri Resimli mesajlar klasörüne kaydedebilirsiniz.

- 1 tuşuna basın ve **Ekstra** → **Görüntüler** seçeneğini belirleyin. Bir hafıza sekmesinden diğerine geçmek için veya tuşuna basın. Görüntüleri taramak için, ve tuşlarına basın.
- 2 Görüntüyü açmak için tuşuna basın. Görüntü açıldığında, görüntünün adını ve klasörde bulunan görüntü sayısını ekranın üstünde görebilirsiniz.

Klavye kısayolları

- Döndürme: - saat yönünün tersine, - saat yönünde.
- Kaydırma: - yukarı, - aşağı, - sola, - sağa.
- Yakınlaştırma: - büyüt, - küçült ve normal görünüme dönmek için tuşuna basın ve basılı tutun.
- Görüntüleme: - tam ekran ile normal görünüm arasında geçiş yapma.



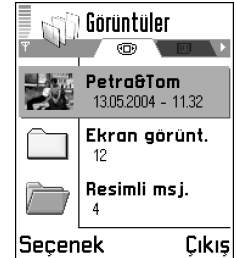
İpucu! Görüntüleri, farklı mesaj servisleri üzerinden uyumlu cihazlara gönderebilirsiniz.



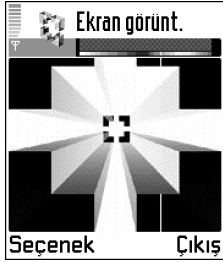
Ekran görüntüsü

Oyun konsolunuzun ekranından görüntü kaydedebilirsiniz. Ekran görüntüsü artalandaki çalışır ve belirlenen tuş birleşimine bastığınızda ekrandaki içeriği kaydeder.

Görüntüler'deki seçenekler: **Aç**, **Gönder**, **Görüntü aktarıcı**, **Sil**, **Klasöre taşı**, **Yeni klasör**, **İşaretle/İş. kaldır**, **Yeni isim ver**, **Bilgileri göster**, **Git'e ekle**, **Küçük gör.**, **güncelle**, **Yardım** ve **Çıkış**.






Şekil 11 Görüntüler ana görünümü.



Şekil 12
Ekran görüntüsü.

Ana görünümdeki seçenekler: Aç, Sil, Klip ismini düzenle, Gönder, Git'e ekle, Hafıza kartına taşı/ Cih. hafızasına taşı, Ayarlar ve Çıkış.

Bir oyun veya hafıza kartının yerleştirilmesi cihazda açık durumda olan tüm uygulamaların kapatılmasına neden olur. Bir oyunun ekran görüntüsünü yakalamak isterseniz, önce bir oyun kartı yerleştirin ve ardından Ekran görüntüsü uygulamasını açın.

- 1  tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Ekran görüntü.** seçeneklerini belirleyin.
- 2 **Seçenek**→ **Uyg. etkin kalsın** seçeneklerini belirleyin. Uygulama ekrandan kaybolur. Ekran görüntüsü etkin kalır. Çalıştırmak istediğiniz uygulama üzerinde bir etkisi yoktur ve ekran içeriğini her zaman (örneğin oyun oynarken) kaydedebilmeyi sağlar.
- 3 Bir ekran görüntüsünü yakalamak için  +  tuşlarına basın. Ekran görüntüleri otomatik olarak **Görüntüler**'e kaydedilir.



Not: Hafızada yer azalırsa, oyun konsolu bazı uygulamaları kapatabilir. Oyun konsolu herhangi bir uygulamayı kapatmadan önce, kaydedilmemiş verileri kaydeder.

Ekran görüntüsü ayarlarını değiştirme


Seçenek→ **Ayarlar** seçeneklerini belirleyerek aşağıdakileri değiştirebilirsiniz:

- **Ekr. yakalama tuşl.** - Ekran görüntülerini almak için bir tuş birleşimi seçin.
- **Klasör ismi, Ekran görüntüsü ismi, Ekran gör. kalitesi.**
- **Varsay. ismi kullan** - Görüntüyü **Ekran görüntüsü ismi** seçeneğinde girdiğiniz ismi kullanarak kaydetmek isterseniz **Evet** seçeneğini belirleyin. Her görüntü için ayrı bir isim vermek için **Hayır** seçeneğini belirleyin (varsayılan olarak **Ekran görüntüsü ismi** seçeneğinde girdiğiniz isim görüntülenir).




Video oynatıcı

Cihazın hafızasında veya hafıza kartında saklanan video klipleri oynatmak için,

- 1  tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Video oyn.** seçeneğini belirleyin.

Video oynatıcı .3gp ve .nim uzantılı dosyaları destekler. Tüm dosya biçimi çeşitlerinin desteklenmediğini unutmayın.

- **Video klip oynatmak için**, o klibe ilerleyip  tuşuna basın veya **Seçenek**→ **Aç** seçeneklerini belirleyin.
- **Video klip göndermek için**, göndermek istediğiniz video klibe ilerleyin ve **Seçenek**→ **Gönder**→ **Multimedya ile**, **E-posta ile** veya **Bluetooth ile** seçeneğini belirleyin. Bir alıcı seçin. Video klip, gönderilmek üzere Giden Kutusu'na taşınır. Maksimum multimedya mesajı boyutu 95 kB olduğundan, kaydedilmiş video klabin uzunluğu 95 kB ile sınırlıdır; bu da genellikle yaklaşık 15 saniye anlamına gelir.
- Sesi açmak veya kapamak, ekranın kontrastını ayarlamak veya video kliplerin oynatılmasının, bittikten sonra otomatik olarak yeniden başlatılmasını sağlamak için **Seçenek**→ **Ayarlar** seçeneklerini belirleyin.


Mesaj içinde video klip alma




- Multimedya mesajında, desteklenen bir biçimde video klip alınca **Mesajlar** seçeneğine gidin ve multimedya mesajını açın. Mesajı metin olarak görüntülemek ve videoyu oynatmak veya kaydetmek için **Seçenek**→ **Nesneler** seçeneklerini belirleyin.
- E-posta eki olarak desteklenen biçimde bir video klip alınca, videoyu oynatmak veya kaydetmek isterseniz, mesajı açın ve **Seçenek**→ **Ekler** seçeneklerini belirleyin.



Mesajlar

Mesajlar ana görünümündeki seçenekler: **Mesaj oluşturun**, **Bağlan** (posta kutusu ayarlarını belirlemişseniz gösterilir) / **Bağlantıyı kes** (posta kutusuna etkin bir bağlantı varsa gösterilir), **SIM mesajları**, **Hücre yayını**, **Servis komutu**, **Ayarlar**, **Yardım** ve **Çıkış**.

 **İpucu!** Mesajlarınızı düzenlemek için **Klasörlerim**'in altında yeni klasörler açın.

 **İpucu!** Varsayılan klasörlerden birini açtığınızda,  veya  tuşuna basarak klasörler arasında geçiş yapabilirsiniz.

Mesajlar'da, aşağıdakileri oluşturabilir, gönderebilir, alabilir, görüntüleyebilir, düzeltebilir ve düzenleyebilirsiniz: kısa mesajlar, multimedia mesajları, e-posta mesajları ve veri içeren özel kısa mesajlar. Ayrıca, Bluetooth ile mesaj ve veri alabilir, Web servis mesajları ve hücre yayını mesajları alabilir ve servis komutları gönderebilirsiniz.



Not: Bu işlevler yalnızca, şebekeniz veya servis sağlayıcınız tarafından destekleniyorsa kullanılabilir. Yalnızca uyumlu, resimli mesaj, multimedia mesajı veya e-posta özellikleri sunan cihazlar bu mesajları alabilir ve görüntüleyebilir. Bazı şebekeler, multimedia mesajlarını görüntülemek için kullanıcıya bir Web sayfası bağlantısı sağlayabilir.

Mesajlar'ı açtığınızda, **Yeni mesaj** işlevini ve klasörler listesini görebilirsiniz:



Gelen Kutusu - e-posta ve hücre yayını mesajları dışında, alınan mesajları içerir. E-posta mesajları **Posta Kutusu**'nda saklanır.



Klasörlerim - mesajlarınızı klasörler halinde düzenlemenizi sağlar.



Posta Kutusu - Bu klasörü açtığınızda, uzak posta kutunuza bağlanarak yeni e-posta mesajlarınızı alabilir veya önceden alınmış e-posta mesajlarınızı çevrim dışı olarak görüntüleyebilirsiniz. Bkz: 'E-posta ayarları', sayfa 71.



Taslaklar - gönderilmemiş taslak mesajları saklar.



Gönderil. öğe. - Bluetooth ile gönderilenlerin haricinde gönderilmiş olan son 20 mesajı saklar. Kaydedilecek mesaj sayısını değiştirmek için, bkz: 'Diğer klasörü ayarları', sayfa 73.




Giden Kutusu - gönderilmeyi bekleyen mesajlar için geçici bir kayıt yeridir.




















Raporlar - şebekeden gönderdiğiniz kısa mesaj ve multimedia mesajlarının iletim raporlarını size göndermesini isteyebilirsiniz (Şebeke Servisi). Bir e-posta adresine gönderilen multimedia mesajının iletim raporunu almak mümkün olmayabilir.

Metin yazma

Normal metin girişi



Normal metin girişini kullanarak yazı yazarken, ekranın sağ üst köşesinde  göstergesi görünür.

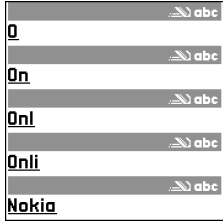
- İstediğiniz karakter görüntüleninceye kadar bir sayı tuşuna ( - ) art arda basın. Sayı tuşlarında, üzerlerinde yazanlardan başka karakterler de vardır.
- Sayı girmek için sayı tuşunu basılı tutun.
- Harf ve sayı modları arasında geçiş yapmak için  tuşunu basılı tutun.
- Sonraki harf, mevcut olan ile aynı tuş üzerinde bulunuyorsa, imleç görüneneye kadar bekleyin (veya  tuşuna basarak zaman aşımı süresine son verin) ve daha sonra harfi girin.
- Hata yaparsanız, karakter silmek için  tuşuna basın. Birden fazla karakter silmek için  tuşunu basılı tutun.
-  tuşu altında en yaygın noktalama işaretleri bulunmaktadır. İstediğiniz noktalama işaretine ulaşmak için  tuşuna art arda basın.
- Noktalama işaretlerinin ve özel karakterlerin listesini açmak için  tuşuna basın. Listede hareket etmek için  tuşunu kullanın ve karakter seçmek için **Seç** tuşuna basın.
- Boşluk eklemek için  tuşuna basın. İmleci bir sonraki satıra taşımak için  tuşuna üç kez basın.
- Büyük küçük harfler **Abc**, **abc** ve **ABC** arasında geçiş yapmak için  tuşuna basın.

Simgeler:  ve  seçili durumu gösterir.  simgesi mesajdaki ilk harfin büyük, diğer tüm harflerin otomatik olarak küçük yazılacağı anlamına gelir.  sayı modunu gösterir.


Akıllı metin girişi- Sözlük














Bir harfi tek bir tuşa basarak girebilirsiniz. Akıllı metin girişi, yeni sözcükler de ekleyebildiğiniz yerleşik bir sözlüğü temel alır. Sözlük dolduğunda, en son eklenen sözcük en eskisinin yerini alır.

 **İpucu!** Akıllı metin girişini açmak veya kapatmak için yazı yazarken  tuşuna iki kez hızlı bir şekilde basın.
















Şekil 13 Eşleşen sözcük bulunacaktır; sonuçları kontrol etmeden önce tüm sözcüğü girin.

 **İpucu!** Akıllı metin girişi, yaygın noktalama işaretlerinden hangisinin gerektiğini („?!“) tahmin etmeye çalışır. Noktalama işaretlerinin sırası ve kullanılabilirliği sözlük diline göre değişir.



- 1 Akıllı metin girişini etkinleştirmek için  tuşuna basın ve **Sözlük açık** seçeneğini belirleyin. Oyun konsolundaki tüm düzenleyiciler için akıllı metin girişi etkinleştirilir. Akıllı metin girişini kullanarak yazı yazarken, ekranın sağ üst köşesinde  göstergesi görünür.
- 2  -  tuşlarına basarak istediğiniz sözcüğü yazın. Bir harf için her tuşa yalnızca bir kez basın. Örneğin, İngilizce sözlük seçili olarak 'Nokia' yazarken, N için , o için , k için , i için  ve a için  tuşuna basın. Şekil 13'de görüldüğü gibi, sözcük önerisi tuşlara her bastığınızda değişmektedir.
- 3 Sözcüğü yazmayı tamamladığınızda ve sözcük doğru olduğunda,  tuşuna basarak veya  tuşuna basıp boşluk ekleyerek sözcüğü onaylayın.
 - Sözcük doğru değilse: Sözlüğün bulduğu sözcükleri birer birer görüntülemek için  tuşuna art arda basın. Bunun yerine,  tuşuna basıp, **Sözlük→Eşleşmeler** seçeneğini de belirleyebilirsiniz.
 - Sözcüğün ardından ? karakterinin görüntülenmesi, yazmak istediğiniz sözcüğün sözlükte bulunmadığını belirtir. Sözlüğe sözcük eklemek için **Harfle**'ye basın ve normal metin girişini kullanarak sözcüğü girin (en çok 32 harf) ve **Tamam**'a basın. Sözcük sözlüğe eklenir. Sözlük dolduğunda, yeni eklenen sözcükler en eski sözcüğün yerini alır.
- 4 Sonraki sözcüğü yazmaya başlayın.

Akıllı metin girişini kullanma ipuçları


- Bir karakter silmek için  tuşuna basın. Birden fazla karakter silmek için  tuşunu basılı tutun.
- Büyük küçük harfler **Abc**, **abc** ve **ABC** arasında geçiş yapmak için  tuşuna basın.  tuşuna iki kere hızlı basarsanız akıllı metin girişi kapatılır.
- Harf modundayken sayı girmek için istediğiniz sayı tuşunu basılı tutun. Harf ve sayı modları arasında geçiş yapmak için  tuşunu basılı tutun.
-  tuşu altında en yaygın noktalama işaretleri bulunmaktadır. İsteddiğiniz noktalama işaretine ulaşmak için  tuşuna ve ardından  tuşuna basın.

- Noktalama işaretlerinin ve özel karakterlerin listesini açmak için  tuşuna basın. Listede hareket etmek için  tuşunu kullanın ve karakter seçmek için **Seç** tuşuna basın.
- Sözlüğün bulunduğu sözcükleri birer birer görüntülemek için  tuşuna art arda basın.
-  tuşuna basıp, **Sözlük**'ü seçin ve aşağıdaki seçeneklerden birini belirlemek için  tuşuna basın:
 - Tuş basışlarınıza karşılık gelen sözcüklerin listesini görüntülemek için **Eşleşmeler**.
 - Normal metin girişini kullanarak sözlüğe sözcük (en çok 32 harf) eklemek için **Sözcük ekle**. Sözlük dolduğunda, yeni eklenen sözcükler en eski sözcüğün yerini alır.
 - Normal metin girişini kullanarak sözcüğü düzenlemek için **Sözcüğü düzenle**, sözcük etkinse (altı çiziliyse) kullanılabilir.












Birleşik sözcüklerin yazılması

Birleşik sözcüğün ilk yarısını yazıp,  tuşuna basarak onaylayın. Birleşik sözcüğün son bölümünü yazın ve  tuşuna basıp boşluk ekleyerek birleşik sözlüğü tamamlayın.

Akıllı metin girişini kapatma

- Akıllı metin girişini oyun konsolundaki tüm düzenleyiciler için kapatmak üzere  tuşuna basın ve **Sözlük**→ **Kapalı** seçeneğini belirleyin.

Panoya metin kopyalama

- 1 Harf ve sözcük seçmek için  tuşunu basılı tutun. Aynı anda,  veya  tuşuna basın. Seçim ilerledikçe, metin vurgulanır.
- 2 Seçimi sona erdirmek için  tuşunu bırakın.
- 3 Metni panoya kopyalamak için  tuşunu basılı tutarken **Kopyala**'ya basın.
- 4 Metni bir belgeye eklemek için  tuşunu basılı tutarken **Yapıştır**'a basın. Veya  tuşuna bir kez basın ve **Yapıştır**'ı seçin.
- Metin satırlarını seçmek için  tuşunu basılı tutun. Aynı anda,  veya  tuşuna basın.
- Seçili metni belgeden kaldırmak isterseniz  tuşuna basın.



İpucu!



tuşuna bastığınızda, (düzenleme moduna ve bulunduğunuz duruma bağlı olarak) aşağıdaki seçenekler görüntülenir: **Sözlük** (akıllı metin girişi), **Harf modu** (normal metin girişi), **Sayı modu**, **Kes** (metin seçilmişse), **Kopyala** (metin seçilmişse), **Yapıştır** (metin önceden kesildiğinde veya kopyalandığında), **Numara ekle**, **Simge ekle** ve **Yazma dili**: (oyun konsolundaki tüm düzenleyicilerin giriş dilini değiştirir).



İpucu! Mesajı, **Gönder** seçeneği bulunan bir uygulamadan oluşturmaya başlayabilirsiniz. Mesaja eklenecek dosyayı (görüntü, metin) seçin ve **Seçenek**→**Gönder** seçeneğini belirleyin.



İpucu! Bir kartvizite ilerleyin ve işaretlemek için ✓ tuşuna basın. Bir defada birkaç alıcı işaretleyebilirsiniz.

Mesaj düzenleyicisindeki seçenekler: **Gönder**, **Alıcı ekle**, **Ekle**, **Ekler** (e-posta), **Mesajı önizle** (MMS), **Nesneler** (MMS), **Kaldır** (MMS), **Sil**, **Mesaj bilgileri**, **Gönd.** seçenekleri, **Yardım** ve **Çıkış**.

Mesaj yazma ve gönderme

Multimedya mesajının görünümü, alıcı cihaza bağlı olarak değişebilir.

Telif hakkı korumaları bazı görüntülerin, zil seslerinin ve diğer içeriğin kopyalanmasını, değiştirilmesini, aktarılmasını veya iletilmesini önleyebilir.

Multimedya mesajı oluşturabilmek veya e-posta yazabilmek için, önce doğru bağlantı ayarlarını yapmış olmanız gerektiğini unutmayın. Bkz: '**E-posta için gerekli ayarlar**', sayfa 62 ve '**Multimedya mesajları için gerekli ayarlar**', sayfa 61.

1 **Yeni mesaj** seçeneğini belirleyin. Mesaj seçenekleri listesi açılır.

- Kısa mesaj oluşturmak isterseniz, **Oluştur: Kısa mesaj**.
- Multimedya mesajı (MMS) göndermek isterseniz, **Oluştur: Multimedya mesajı**.

- E-posta göndermek isterseniz, **Oluştur: E-posta**. E-posta hesabınızı ayarlamadıysanız, bunu yapmanız istenir.

2 Rehber dizininden alıcı seçmek için ✓ tuşuna basın veya alıcının telefon numarasını veya e-posta adresini girin. # tuşuna basıldığında, alıcıları ayıran bir noktalı virgül (;) eklenir.

3 Mesaj alanına geçmek için 📎 tuşuna basın.

4 Mesajı yazın.

- Kısa mesaja resim eklemek için **Seçenek**→**Ekle**→**Resim**.



Not: Cihazınız normal 160 karakterlik sınırı aşan metin mesajları göndermeyi destekler. Mesajınız 160 karakteri aşıyorsa, iki veya daha fazla mesajdan oluşan bir dizi olarak gönderilir ve gönderme işleminin maliyeti daha yüksek olabilir. Gezinme çubuğunda 160 karakterden itibaren geriye sayan mesaj uzunluğu göstergesini görebilirsiniz. Örneğin, 10 (2), iki mesaj olarak gönderilecek metne 10 karakter daha ekleyebileceğiniz anlamına gelir. Bazı karakterlerin diğerlerine göre daha çok yer kapladığını unutmayın.



- Multimedya mesajına medya nesnesi eklemek için **Seçenek**→**Ekle**→**Görüntü**, **Ses klibi**, **Video klip** veya **Şablon** seçeneğini belirleyin. Ses eklendikten sonra, gezinme çubuğunda 🎵 simgesi görüntülenir. Bir multimedya mesajı yalnızca bir görüntü ve bir ses klibi içerebilir.



İpucu! Varsayılan ayar, **Görüntü boyutu: Büyük** (şebekeye bağlıdır).

Bir e-posta adresine veya büyük görüntülerin alınmasını destekleyen bir cihaza multimedia mesajı gönderirken büyük görüntü boyutunu kullanın. Alıcı cihazdan emin değilseniz veya şebeke, büyük dosyaların gönderilmesini desteklemiyorsa, daha küçük bir görüntü boyutu ve 15 saniyeden daha uzun olmayan bir ses klipi kullanmanız önerilir. Ayarı değiştirmek için, multimedia mesajı oluştururken **Seçenek**→ **Gönderim seçenek**→ **Görüntü boyutu** seçeneğini belirleyin.

Ekle→ **Yeni ses klipi** seçeneğini belirlerseniz, Kaydedici açılır ve yeni bir ses kaydedebilirsiniz. **Tamam**'a bastığınızda, yeni ses otomatik olarak kaydedilir ve mesaja bir kopyası eklenir. Multimedia mesajının nasıl olacağını görmek için **Seçenek**→ **Mesajı önizle** seçeneğini belirleyin.

- E-postaya ek iliştiirmek için **Seçenek**→ **Ekle**→ **Görüntü, Ses klipi, Video klip** veya **Not** seçeneğini belirleyin. E-posta ekleri, gezinme çubuğunda  ile gösterilir.
- 5 Mesajı göndermek için **Seçenek**→ **Gönder** seçeneğini belirleyin veya  tuşuna basın.



Not: E-posta mesajları gönderilmeden önce otomatik olarak Giden Kutusu'na aktarılır. Gönderme başarılı olmazsa, e-posta **Başarısız** durumuyla Giden Kutusu'nda bırakılır.

Multimedia mesajları için gerekli ayarlar

Bu ayarları şebeke operatörünüzden veya servis sağlayıcınızdan kısa mesajla alabilirsiniz. Bkz: 'Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma', sayfa 63.

Veri servislerinin sunulup sunulmadığını öğrenmek ve abonelik hakkında bilgi almak için şebeke operatörünüze veya servis sağlayıcınıza başvurun. Servis sağlayıcınızın verdiği talimatlara uyun.

Ayarları el ile girme:

- 1 **Araçlar**→ **Ayarlar**→ **Bağlantı**→ **Erişim noktaları** seçeneğine gidin ve multimedia mesajı erişim noktası ayarlarını tanımlayın.



*Şekil 14
Multimedia mesajı
oluşturma.*



İpucu! Oyun konsolunuz için WAP, MMS, e-posta ve İnternet erişim noktası ayarlarını sipariş etmek için <http://support.n-gage.com> adresini ziyaret edebilirsiniz. Çeşitli dillerdeki ulusal N-Gage web sitelerine bağlantılar <http://www.n-gage.com/select.html> adresinde bulunabilir.

Bkz: 'Bağlantı ayarları', sayfa 39.

- 2 **Mesajlar**→ **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **Multimedya mesajı** seçeneğine gidin. **Kull. erişim noktası**'yı açın ve tercih edilen bağlantı olarak kullanılmak üzere, oluşturduğunuz erişim noktasını seçin. Ayrıca bkz: 'Multimedya mesajı ayarları', sayfa 69.



İpucu! Ek olarak ses ve not dışında bir dosya göndermek için, gereken uygulamayı açıp, kullanılabiliriyorsa, **Gönder**→ **E-posta ile** seçeneğini belirleyin.


E-posta için gerekli ayarlar




E-posta göndermek, almak, indirmek, cevaplamak ve iletmek için önce aşağıdakileri yapmanız gerekir:



- Bir İnternet Erişim Noktası'nı (IAP) doğru şekilde yapılandırın. Bkz: 'Bağlantı ayarları', sayfa 39.
- E-posta ayarlarınızı doğru şekilde tanımlayın. Bkz: 'E-posta ayarları', sayfa 71. Ayrı bir e-posta hesabınız olması gerekir. Uzak posta kutunuz ve İnternet Servis Sağlayıcınız (ISS) tarafından verilen talimatlara uyun.



Gelen Kutusu - mesaj alma

Gelen Kutusu simgeleri:
Gelen Kutusu'nda okunmamış mesajlar varsa, simge  simgesine dönüşür.





 okunmamış kısa mesaj,
 okunmamış multimedya mesajı ve
 Bluetooth ile alınan veriler.

Mesaj aldığınızda, bekleme modunda  simgesi ve **1 yeni mesaj** metni görünür. Mesajı açmak için **Göster**'e basın. Gelen Kutusu'ndaki bir mesajı açmak için mesaja ilerleyin ve  tuşuna basın.

Multimedya nesnelerini alma



Önemli: Multimedya mesajı nesneleri virüs içerebilir veya cihazınız ya da PC'niz için başka şekillerde zararlı olabilir. Gönderenin güvenilirliğinden emin değilseniz hiçbir eki açmayın.

Multimedia mesajını () açtıktan sonra, aynı anda bir görüntü görebilir, mesaj okuyabilir ve hoparlörden ses dinleyebilirsiniz (ses eklenmişse  gösterilir). Ses çalışıyorsa, ses seviyesini artırmak veya azaltmak için  veya  tuşuna basın. Sesi kapatmak için **Durdur**'a basın. Sesi yeniden dinlemek için **Seçenek**→ **Ses klipini çal** seçeneğini belirleyin.

Multimedya mesajlarında bulunan medya nesnesi türlerini görmek için mesajı açın ve **Seçenek**→**Nesneler** seçeneğini belirleyin. Multimedya nesne dosyasını oyun konsolunuza kaydetmeyi veya Bluetooth ile başka bir uyumlu cihaza göndermeyi seçebilirsiniz.

Telif hakkı korumaları bazı görüntülerin, zil seslerinin ve diğer içeriğin kopyalanmasını, değiştirilmesini, aktarılmasını veya iletilmesini önleyebilir.

Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma

Oyun konsolunuz veri içeren (📁) çeşitli kısa mesajları (OTA (Şebeke) mesajları da denir) alabilmektedir:


- **Resimli mesaj** - Resmi daha sonra kullanmak üzere **Ekstra**→**Görüntüler**→**Resimli msj.** klasörüne kaydetmek için **Seçenek**→**Resmi kaydet** seçeneğini belirleyin.
- **Kartvizit** - Kartvizit bilgilerini kaydetmek için **Seçenek**→**Kartviziti kaydet** seçeneğini belirleyin.



Not: Sertifikalar veya ses dosyaları eklenmişse, bunlar kaydedilmez.

- **Zil sesi** - Zil sesini Besteleyici'ye kaydetmek için **Seçenek**→**Kaydet** seçeneğini belirleyin.
- **Operatör logosu** - Bekleme modunda şebeke operatörünün kendi kimliği yerine operatör logosunun görüntülenmesi için **Seçenek**→**Kaydet** seçeneğini belirleyin.
- **Ajanda kaydı** - Davetiyeyi kaydetmek için **Seçenek**→**Ajandaya kaydet** seçeneğini belirleyin.
- **Web mesajı** - Yer imini Web'de Yer İmleri listesine kaydetmek için **Seçenek**→**Yer imlerine kaydet** seçeneğini belirleyin. Mesaj hem erişim noktası ayarları hem de yer imleri (bookmark) içeriyorsa, verileri kaydetmek için **Seçenek**→**Tümünü kaydet** seçeneğini belirleyin.
- **E-posta bildirimi** - Uzak posta kutunuzda bulunan e-posta sayısını gösterir. Genişletilmiş bildirim daha ayrıntılı bilgiler görüntüleyebilir.
- Ayrıca, kısa mesaj servisi numarası, telesekreter numarası, uzaktan senkronizasyon için tercih ayarları, Web uygulaması, multimedya mesajları veya e-posta için erişim noktası

Nesneler görünümündeki seçenekler: **Aç**, **Kaydet**, **Gönder**, **Yardım** ve **Çıkış**.

 **İpucu!** Resim eklenmiş bir vCard dosyası alırsanız, resim aynı zamanda Rehber'e de kaydedilir.



İpucu! Sık gönderdiğiniz mesajları yeniden yazmamak için Şablonlar klasöründeki metinleri kullanabilirsiniz.

ayarları, erişim noktası bağlantı komut dosyası ayarları veya e-posta ayarları alabilirsiniz.

Servis mesajlarını alma

Servis mesajları (📧) haber başlıkları gibi bildirimlerdir ve kısa mesaj veya bir bağlantı içerebilir. Bu servislerin sunulup sunulmadığını öğrenmek ve abonelik hakkında bilgi almak için servis sağlayıcınıza başvurun.



Klasörlerim

Klasörlerim'de, mesajlarınızı klasörler halinde düzenleyebilir, yeni klasörler oluşturabilir, silebilir ve yeniden adlandırabilirsiniz. **Seçenek** → **Klasöre taşı**, **Yeni klasör** veya **Klasör. yeni isim ver** seçeneğini belirleyin.



Posta kutusu

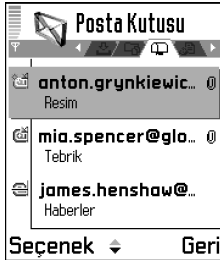
Posta Kutusu seçeneğini belirlerseniz ve e-posta hesabınızı ayarlamadıysanız, bunu yapmanız istenir. Bkz: 'E-posta için gerekli ayarlar', sayfa 62. Yeni posta kutusu oluşturduğunuzda, posta kutusuna verdiğiniz ad Mesajlar ana görünümünde **Posta Kutusu**'nun yerini alır. Birçok posta kutunuz (en çok altı) olabilir.

Posta kutusunu açma

Posta kutusunu açtığınızda, önceden alınmış e-posta mesajlarınızı ve e-posta başlıklarını çevrimdışı olarak görüntülemeyi veya e-posta sunucusuna bağlanmayı seçebilirsiniz.

Posta kutunuza ilerleyip (✓) tuşuna bastığınızda, oyun konsolu **Posta kutusuna bağlanılsın mı?** sorusunu sorar.

- Posta kutunuza bağlanmak ve yeni e-posta başlıklarını veya mesajları almak için **Evet**'i seçin. Çevrimiçi durumdayken mesajları görüntülediğinizde, bir posta kutusuna veri



Şekil 15 Farklı durum simgeleri olan Posta kutusu.

araması veya GPRS bağlantısı üzerinden sürekli olarak bağlı kalırsınız. Ayrıca bkz: 'Bekleme modundaki temel göstergeler', sayfa 23 ve 'Bağlantı ayarları', sayfa 39.



- Önceden alınan e-posta mesajlarını çevrimdışı olarak görüntülemek için **Hayır**'ı seçin. E-posta mesajları çevrimdışı olarak görüntülenirken, oyun konsolunuz uzak posta kutusuna bağlı değildir.

Posta kutusundan e-posta mesajlarını alma

- Çevrimdışı durumdaysanız, uzak posta kutusuyla bağlantı kurmak için **Seçenek**→**Bağlan** seçeneğini belirleyin.



Önemli: E-posta mesajları virüs içerebilir veya cihazınız ya da PC'niz için başka şekillerde zararlı olabilir. Gönderenin güvenilirliğinden emin değilseniz hiçbir eki açmayın.

- 1 Uzak posta kutusuyla kurulmuş bir bağlantınız varken, **Seçenek**→**E-posta al**→seçeneğini ve aşağıdakilerden birini belirleyin:
 - **Yeni** - tüm yeni e-posta mesajlarını oyun konsolunuza alır.
 - **Seçili** - yalnızca işaretlenmiş e-posta mesajlarını alır.
 - **Tümü** - posta kutusundan tüm mesajları alır.
 Almayı iptal etmek için **İptal**'e basın.
- 2 E-posta mesajlarını aldıktan sonra çevrimiçi olarak görüntülemeye devam edebilirsiniz. Bunun yerine, bağlantıyı kesip e-posta mesajlarını çevrimdışı olarak görüntülemek için **Seçenek**→**Bağlantıyı kes** seçeneğini belirleyebilirsiniz.
- 3 E-posta mesajını açmak için  tuşuna basın. E-posta alınmamışsa (simgedeki ok dışarıyı gösteriyor) ve çevrimdışı durumdaysanız, bu mesajı posta kutusundan almak isteyip istemediğiniz sorulur.
 - E-posta eklerini görüntülemek için, ek göstergesi  olan mesajı açın ve **Seçenek**→**Ekler** seçeneğini belirleyin. Bir ek göstergesinin gri renkli olması, ekin oyun konsoluna alınmamış olduğu anlamına gelir; **Seçenek**→**Al** seçeneğini belirleyin. Ekler görünümünde ek alabilir, açabilir veya kaydedebilirsiniz. Ayrıca, Bluetooth bağlantısı ile ek gönderebilirsiniz.



İpucu! Erişim

noktası ve posta kutusu ayarlarını yapılandırmak için, Nokia N-Gage için PC Suite QD yazılımını uyumlu bir PC'de kullanabilirsiniz. Satış paketinde sağlanan CD-ROM'a bakın.

E-posta durum simgeleri:



yeni e-posta (çevrimdışı veya çevrimiçi modu), içerik oyun konsolunuza alınmamıştır (ok dışarı doğru)



yeni e-posta, içerik oyun konsolunuza alındı (ok içeri doğru).



e-posta mesajı okundu.



e-posta başlığı okundu ve mesajın içeriği oyun konsolundan silindi.



İpucu! Posta kutunuz IMAP4 iletişim kuralını kullanıyorsa, yalnızca e-posta başlıklarını, yalnızca mesajları veya mesajları ve ekleri almaya karar verebilirsiniz. POP3 iletişim kuralı ile yalnızca e-posta başlıklarını, veya mesajları ve ekleri alma seçenekleri vardır. Bkz: 'E-posta ayarları', sayfa 71.

E-posta mesajlarını silme

- Bir e-posta içeriğini oyun konsolunuzdan sildiğiniz halde uzak posta kutusunda tutmayı sürdürmek için **Seçenek**→ **Sil**→ **Yalnızca cihaz** seçeneğini belirleyin.



Not: Oyun konsolu uzak posta kutusundaki e-posta başlıklarını yansıtır. Bu şekilde, mesaj içeriğini silseniz bile, e-posta başlığı oyun konsolunuzda kalacaktır. Başlığı da kaldırmak isterseniz, e-posta mesajını önce uzak posta kutunuzdan silmeniz, ardından durumu güncelleştirmek için oyun konsolu ile uzak posta kutusu arasında yeniden bağlantı kurmanız gerekir.

- Hem uzak posta kutusundan hem de oyun konsolundan e-posta silmek için: **Seçenek**→ **Sil**→ **Cihaz ve sunucu** seçeneğini belirleyin.



Not: Çevrimdışı durumdaysanız, e-posta öncelikle oyun konsolunuzdan silinecektir. Uzak posta kutusuyla kurulan bir sonraki bağlantıda, uzak posta kutusundan otomatik olarak silinir. POP3 iletişim kuralını kullanıyorsanız, silinmek üzere işaretlenen mesajlar yalnızca uzak posta sunucusuyla kurulan bağlantı kesildikten sonra kaldırılır.

- Bir e-postayı hem oyun konsolundan, hem de sunucudan silme işlemini iptal etmek için bir sonraki bağlantıda silinmek üzere işaretlenmiş (🗑️) bir e-postaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Silmeyi Geri Al** seçeneğini belirleyin.

Posta kutusuyla kurulan bağlantıyı kesme

Çevrimiçi durumdayken, uzak posta kutusuyla kurulan veri aramasını veya GPRS bağlantısını sona erdirmek için **Seçenek**→ **Bağlantıyı kes** seçeneğini belirleyin. Ayrıca bkz: 'Bekleme modundaki temel göstergeler', sayfa 23.



İpucu! Uzak posta kutusundaki bir e-postayı Klasörlerim altındaki bir klasöre kopyalamak için **Seçenek**→ **Klasöre kopyala** seçeneğini belirleyin. Listeden bir klasör seçin ve **Tamam**'a basın.

E-posta mesajlarını çevrimdışı görüntüleme

Posta Kutusu'nu bir sonraki açışınızda, e-posta mesajlarınızı çevrimdışı olarak görüntülemek ve okumak isterseniz, **Posta kutusuna bağlanılsın mı?** sorgusuna **Hayır** cevabını verin. Daha önce alınmış e-posta başlıklarını ve/veya alınmış e-posta mesajlarını okuyabilirsiniz. Ayrıca, posta kutusuna bir sonraki bağlanışınızda gönderilmek üzere yeni e-posta yazabilir, cevaplayabilir veya iletebilirsiniz.



Giden Kutusu – Gönderilmeyi bekleyen mesajlar

Giden Kutusu'nda mesaj durumları: **Gönderiliyor, Bekliyor /Sırada, Tekrar gön. zamanı:** (saat) – Oyun konsolu belirli bir zaman aşımı süresinin sonunda mesajı yeniden göndermeyi dener. Göndermeyi hemen yeniden başlatmak için **Gönder** tuşuna basın. **Ertelendi** – Belgeleri, Giden Kutusu'ndayken 'beklemede' kalmak üzere ayarlayabilirsiniz. Gönderilen bir mesaja ilerleyin ve **Seçenek**→ **Gönderimi erte**le seçeneğini belirleyin. **Başarısız** – Gönderme için yapılacak en çok deneme sayısı ulaşılmıştır. Gönderme başarısız olmuştur. Kısa mesaj göndermeye çalıştıysanız, mesajı açın ve Gönderme seçeneklerinin doğru olup olmadığını kontrol edin.



Örnek: Mesajlar, oyun konsolunuzun kapsama alanı dışında kalmaya gibi durumlarda Giden Kutusu'na yerleştirilir. Ayrıca uzak posta kutusuna bir sonraki bağlanışınızda e-posta mesajlarının gönderilmesini programlayabilirsiniz.

SIM karttaki mesajları görüntüleme

SIM mesajlarını görüntüleyebilmek için bunları öncelikle oyun konsolunuzdaki bir klasöre kopyalamanız gerekir.

- 1 Mesajlar ana görünümünde, **Seçenek**→ **SIM mesajları** seçeneğini belirleyin.
- 2 Mesajları işaretlemek için **Seçenek**→ **İşaretle/İş.** kaldır→ **İşaretle** veya **Tümünü işaretle** seçeneğini belirleyin.
- 3 **Seçenek**→ **Kopyala** seçeneğini belirleyin. Bir klasör listesi açılır.
- 4 Bir klasör seçin ve **Tamam**'a basın. Mesajları görüntülemek için klasöre gidin.

Hücre yayını seçenekleri:
Aç, Abone ol / Abonelikten Çık, Önemli olar. işaretle / Önemli işaret. kaldır, Konu, Ayarlar, Yardım ve Çıkış.



Hücre yayını (Şebeke Servisi)

Şebeke operatörünüzden hava durumu veya trafik koşulları gibi çeşitli konularda mesajlar alabilirsiniz. Bilgi sunulmakta olan konular ve bunlarla ilgili olarak kullanılacak numaralar için servis sağlayıcınıza başvurun. Mesajlar ana görünümünde, **Seçenek**→ **Hücre yayını** seçeneğini belirleyin. Ana görünümde bir konunun durumunu, konu numarasını, adını ve izlenmek için işaretlenip işaretlenmediği (📶) görüntüleyebilirsiniz.



Not: GPRS bağlantısı hücre yayını almayı engelleyebilir. Doğru GPRS ayarları için şebeke operatörünüze başvurun. Bkz: 'Bağlantı ayarları', sayfa 39.



Servis komutu yazımı

Mesajlar→ Seçenek→ Servis komutu seçeneğini belirleyin. Servis sağlayıcınıza, şebeke servisleri için etkinleştirme komutları gibi servis istekleri (USSD komutları da denir) girin ve gönderin.

Mesaj ayarları

Kısa mesaj ayarları





Mesajlar→ Seçenek→ Ayarlar→ Kısa mesaj seçeneğine gidin.

- **Mesaj merkezleri** - tanımlı tüm kısa mesaj servis merkezlerini listeler. Bkz: 'Yeni kısa mesaj merkezi ekleme', sayfa 69.
- **Kull. mesaj merkezi** - Kısa mesajları iletmek için kullanılan mesaj merkezini seçin.
- **Rapor al (Şebeke Servisi)** - Şebekenin mesajlarınızla ilgili iletim raporları göndermesini istemek için. **Hayır** olarak ayarlandığında işlem kaydında yalnızca **Gönderildi** durumu gösterilir. Bkz: sayfa 31.
- **Mesaj geçerliliği** - Mesajın geçerlilik süresi içinde alıcısına ulaşılamazsa, mesaj kısa mesaj merkezinden kaldırılır. Şebekenin bu özelliği desteklemesi gerekir. **En yüksek süre** şebekenin izin verdiği en uzun süredir.

Kısa mesaj merkezi ayarlarını düzenleme seçenekleri: **Yeni msj. merkezi, Düzenle, Sil, Yardım ve Çıkış.**

- **Mesaj gönd. biçimi** - Bu seçeneği yalnızca servis merkezinizin kısa mesajları diğer biçimlere dönüştürebildiğinden emin olmanız durumunda değiştirin. Şebeke operatörünüze başvurun.
- **Tercih edilen bağlantı** - Kısa mesajları normal GSM şebekesi ile veya şebeke destekliyorsa GPRS ile gönderebilirsiniz. Bkz: 'GPRS', s. 43.
- **Aynı merkl. cevapla** (Şebeke Servisi) - Cevap mesajının aynı kısa mesaj servis merkezinin numarası kullanılarak gönderilmesini isterseniz **Evet**'i seçin.

Yeni kısa mesaj merkezi ekleme

- 1 **Mesaj merkezleri** seçeneğini açın ve **Seçenek**→ **Yeni msj. merkezi** seçeneğini belirleyin.
- 2  tuşuna basın, servis merkezi için bir ad yazın ve **Tamam**'a basın.
- 3  tuşuna ve  tuşuna basın ve kısa mesaj servis merkezinin numarasını yazın. Numarayı servis sağlayıcınızdan alabilirsiniz.
- 4 **Tamam** tuşuna basın.
- 5 Yeni ayarları kullanmaya başlamak için ayarlar görünümüne dönün. **Kull. mesaj merkezi** seçeneğine ilerleyip  tuşuna basın ve yeni servis merkezini seçin.

Multimedya mesajı ayarları

Mesajlar→ Seçenek→ Ayarlar→ **Multimedya mesajı** seçeneğine gidin.

- **Kull. erişim noktası (Tanımlanmalıdır)** - Multimedya mesaj merkezi için tercih edilen bağlantı olarak hangi erişim noktasının kullanıldığını seçin. Bkz: 'Multimedya mesajları için gerekli ayarlar', sayfa 61.



Not: Multimedya mesaj ayarlarını bir kısa mesaj içinde alıp kaydederseniz, alınan ayarlar otomatik olarak Tercih edilen bağlantı için kullanılır. Bkz: 'Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma', sayfa 63.

- **İkincil bağlantı**- Multimedya mesaj merkezi için ikinci bağlantı olarak hangi erişim noktasının kullanıldığını seçin.



Örnek: Tercih edilen bağlantınız GPRS kullanıyorsa, ikincil bağlantı için GSM veri aramasını kullanmayı tercih edebilirsiniz. Böylece, GPRS'yi destekleyen bir şebekede olmasanız bile multimedya mesajları gönderip alabilirsiniz. Şebeke operatörünüze veya servis sağlayıcısına başvurun. Bkz: 'Veri bağlantıları ve erişim noktaları hakkında', sayfa 39.



Not: Hem **Kull. erişim noktası** hem de **ikincil bağlantı** aynı multimedya servis merkezini gösteren aynı **Ana sayfa** ayarına sahip olmalıdır. Yalnızca veri bağlantısı farklıdır.

- **Multimedya alımı**

Multimedya mesaj servisi varsayılan ayar olarak genellikle açıktır.



Not: Ana şebekeniz dışındayken multimedya mesajı alma ve gönderme maliyeti daha yüksek olabilir. **Yalnızca ana şeb.** veya **Her zaman açık** ayarları seçilmişse, oyun konsolunuz sizin bilginiz dışında bir etkin veri araması yapabilir veya GPRS bağlantısı kurabilir.

Multimedya mesajlarını yalnızca ana şebekede olduğunuzda almak istiyorsanız **Yalnızca ana şeb.** seçeneğini belirleyin. Ana şebeke dışındayken, multimedya mesaj alımı devre dışı bırakılır. Her zaman multimedya mesajı almak isterseniz **Her zaman açık** seçeneğini belirleyin. Hiçbir zaman multimedya mesajı veya reklam almak istemezseniz **Kapalı** seçeneğini belirleyin.

- **Mesaj alımı** – Aşağıdakilerden birini seçin:

Hemen al – oyun konsolunun multimedya mesajlarını hemen almasını isterseniz. Ertelendi durumunda olan mesajlar varsa, bunlar da alınır.

Alımı ertele – multimedya mesaj merkezinin, mesajları daha sonra alınmak üzere kaydetmesini isterseniz. Mesajları daha sonra almak için **Mesaj alımı** ayarını **Hemen al** olarak belirleyin.

Mesajı reddet – multimedya mesajlarını reddetmek isterseniz. Multimedya mesaj merkezi tüm mesajları siler.

- **Adsız msj. izin ver** – Adsız göndericilerden gelen mesajları reddetmek için **Hayır**'ı seçin.
- **Reklamları al** – Multimedya reklam mesajlarını almak isteyip istemediğinizi belirtin.
- **Rapor al** (Şebeke Servisi) – Gönderilen mesajın durumunun İşlem kaydında gösterilmesini istiyorsanız **Evet**'i seçin.



Not: Bir e-posta adresine gönderilen multimedya mesajının iletim raporunu almak mümkün olmayabilir.

- **Rap. gön. izin verme** – Oyun konsolunuzun, alınan multimedya mesajlarının iletim raporlarını göndermesini istemiyorsanız **Evet** seçeneğini belirleyin.
- **Mesajın geçerliliği** – Geçerlilik süresi içinde mesajın alıcısına ulaşamazsa, mesaj multimedya mesaj merkezinden kaldırılır. Şebekenin bu özelliği desteklemesi gerekir. **En yüksek süre** şebekenin izin verdiği en uzun süredir.
- **Görüntü boyutu** – Multimedya mesajındaki görüntünün boyutunu tanımlayın. Seçenekler şunlardır: **Küçük** (en çok 160*120 piksel) ve **Büyük** (en çok 640*480 piksel).
- **Varsayılan hoparlör** – Multimedya mesajındaki seslerin hoparlörden veya kulaklıktan duyulmasını istiyorsanız **Hoparlör** veya **Ahize** seçeneğini belirleyin. Bkz: Hoparlör, sayfa 27.

E-posta ayarları

Mesajlar→ **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **E-posta** seçeneğine gidin ve şunları seçin:

E-posta gönderirken kullanmak istediğiniz posta kutusunu seçmek için **Kullanılan p. kutusu**.

Tanımlı posta kutuları listesini açmak için **Posta kutuları**. Tanımlı posta kutusu yoksa, tanımlamanız istenir. Ayarları değiştirmek için bir posta kutusu seçin:

- **Posta kutusu ismi** – Posta kutusu için açıklayıcı bir ad yazın.
- **Kull. erişim noktası (Tanımlanmalıdır)** – Posta kutusu için bir İnternet Erişim Noktası (IAP) seçin. Bkz: 'Bağlantı ayarları', sayfa 39.
- **E-posta adresim (Tanımlanmalıdır)** – Servis sağlayıcınızın size verdiği e-posta adresini yazın. Mesajlarınıza verilen cevaplar bu adrese gönderilir.
- **Giden e-posta sun.: (Tanımlanmalıdır)** – E-postanızı gönderen bilgisayarın IP adresini veya ana bilgisayar adını yazın.
- **Mesajı gönder** – E-postanın oyun konsolunuzdan nasıl gönderileceğini tanımlayın. **Hemen** – Cihaz, **Gönder** seçeneğini belirlemenizden sonra posta kutusuna bağlantı kurmayı başlatır. **Sonraki bağlant.** – E-posta, uzak posta kutunuza bir sonraki bağlantışınızda gönderilir.

Posta kutusu ayarlarını düzenleme seçenekleri: **Düzenle, Yeni posta kutusu, Sil, Yardım ve Çıkış.**

- **Kendime de gönder** – E-postanın bir kopyasını uzak posta kutunuza ve **E-posta adresim** alanında tanımlanan adrese kaydetmek için **Evet**'i seçin.
- **İmza ekle** – E-posta mesajına imza eklemek ve imza metnini yazmaya veya düzenlemeye başlamak için **Evet**'i seçin.
- **Kullanıcı ismi**: – Servis sağlayıcınız tarafından size verilen kullanıcı adınızı yazın.
- **Şifre**: – Şifrenizi yazın. Bu alanı boş bırakırsanız, uzak posta kutunuza bağlanmayı denediğinizde şifre sorulur.
- **Gelen e-posta sun.:** (Tanımlanmalıdır) – E-postanızı alan bilgisayarın IP adresi veya ana bilgisayar adıdır.
- **Posta kutusu türü**: – Uzak posta kutusu servis sağlayıcınız tarafından önerilen e-posta protokolünü tanımlar. **POP3** ve **IMAP4** seçenekleri vardır. Bu seçenek yalnızca bir kez seçilebilir ve posta kutusu ayarlarını kaydettikten veya çıkıttıktan sonra değiştirilemez. POP3 iletişim kuralını kullanıyorsanız, e-posta mesajları çevrimiçi modda otomatik olarak güncelleştirilmez. En son e-posta mesajlarını görmek için bağlantıyı kesip posta kutunuzla yeni bir bağlantı kurmanız gerekir.
- **Güvenlik** – Uzak posta kutusuna bağlantının güvenliğini sağlamak üzere POP3, IMAP4 ve SMTP iletişim kurallarıyla birlikte kullanılır.
- **APOP güvenli giriş** (Posta kutusu türü: için IMAP4 seçilirse görünmez) – Uzak posta kutusuna şifre gönderimini şifrelemek üzere POP3 iletişim kuralıyla birlikte kullanılır.
- **Eki al** (e-posta iletişim kuralı POP3 olarak ayarlanırsa görünmez) – E-postayı ekiyle veya eksiz olarak almak için kullanılır.
- **Başlıkları al** – Oyun konsolunuza almak istediğiniz e-posta başlığı sayısını sınırlamak için kullanılır. Seçenekler, **Tümü** ve **Kullanıcı tanımlı**'dır (yalnızca IMAP4 iletişim kuralıyla kullanılabilir).

Servis mesajı ayarları

Mesajlar→ **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **Servis mesajı** seçeneğine gidin. Servis mesajı almak isteyip istemediğinizi seçin. **Doğrulama gerekli** – Yalnızca yetkili kaynaklardan servis mesajı almak isteyip istemediğinizi belirleyin.

Hücre yayını ayarları (Şebeke Servisi)

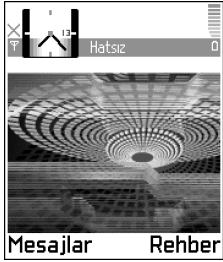
Sunulan konuların ve ilgili konu numaralarının ne olduğunu servis sağlayıcınızdan öğrenin ve ayarları değiştirmek için **Mesajlar**→ **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **Hücre yayını** seçeneğini belirleyin.

- **Alım** - **Açık** veya **Kapalı**.
- **Dil** - **Tümü** seçeneği, hücre yayını mesajlarını desteklenen tüm dillerde almanıza olanak verir. **Seçili** hangi dillerde hücre yayını mesajları almak istediğinizi seçmenize olanak verir. İsteddiğiniz dili bulamazsanız **Diğer**'i seçin.
- **Konu algılaması** - Varolan konulardan hiçbirine ait olmayan bir mesaj alırsanız, **Konu algılaması**→ **Açık** ayarı, konu numarasını otomatik olarak kaydetmenize olanak verir. Konu numarası konu listesine kaydedilir ve adsız olarak gösterilir. Yeni konu numaralarını otomatik olarak kaydetmek istemezseniz **Kapalı** ayarını seçin.

Diğer klasörü ayarları

Mesajlar görünümüne gidin ve **Seçenek**→ **Ayarlar**→ **Diğer** seçeneğini belirleyin.

- **Gönd. mesajı kaydet** - Gönderdiğiniz her kısa mesajın, multimedya mesajının veya e-posta mesajının bir kopyasını Gönderil. öge. klasörüne kaydetmek isterseniz bu ayarı seçin.
- **Kayıtlı mesaj sayısı** - Gönderil. öge. klasörüne bir defada kaydedilecek gönderilmiş mesaj adedini belirleyin. Varsayılan sınır 20 mesajdır. Bu sınıra ulaşıldığında, en eski mesaj silinir.



Şekil 16
Çevrimdışı tercih etkin.

Kısayol: Tercihi değiştirmek için bekleme modunda **[H]** tuşuna basın. Etkinleştirmek istediğiniz tercihe ilerleyin ve **Tamam** tuşuna basın.



Tercihler

Zil seslerini farklı etkinlikler, ortamlar veya arayan gruplarına göre ayarlamak ve özelleştirmek için, **[S]** tuşuna basın ve **Araçlar**→**Tercihler** seçeneklerini belirleyin. Seçili tercihi bekleme modunda ekranın üst kısmında görebilirsiniz. Genel tercihi kullanılıyorsa, yalnızca günün tarihi görüntülenir.

Tercihi değiştirme

- 1 **[S]** düğmesine basın ve **Araçlar**→**Tercihler** seçeneklerini belirleyin. Bir tercih listesi açılır.
- 2 Tercihler listesinde, bir tercihe gidin ve **Seçenek**→**Etkinleştir** seçeneklerini belirleyin.

N-Gage tercihi – ekranda gelen aramalar, kısa mesaj iletimi, MMS alımı veya iletimi ile ilgili uyarıları göstermeden oyun oynamanızı sağlar. N-Gage tercihinde zil sesi veya mesaj uyarı sesi için MIDI seslerini seçemeyeceğinizi unutmayın.



Not: Tercih ayarlarında çalmak üzere ayarlanırsa, gelen telefon aramalarında zil sesi çalınır.

Çevrimdışı tercih – oyun konsolunu kablosuz GSM şebekesine bağlanmadan kullanmanıza olanak tanır.



Uyarı: Çevrimdışıyken acil durum aramaları dahil olmak üzere hiçbir arama yapamaz (ya da başkası sizi arayamaz) veya şebeke kapsama alanında bulunmayı gerektiren diğer özellikleri kullanamazsınız. Herhangi bir arama yapmak için öncelikle, tercihi değiştirerek telefon işlevini etkinleştirmeniz gerekir. Cihaz kilitliyse, telefon işlevini etkinleştirebilmeniz ve acil durum aramaları yapabilmemiz için kilit açma kodunu girmeniz gerekir.





Uyarı: Çevrimdışı tercihin kullanabilmek için cihazınızın açık olması gerekir. Kablosuz cihaz kullanımının yasak olduğu veya girişim veya tehlikeye neden olabileceği durumlarda cihazı açmayın.

Çevrimdışı tercihi etkinleştirdiğinizde, oyun konsolu yeniden başlatılır ve sinyal gücü göstergesinde \times ile belirtildiği gibi, GSM kapatılır. Bkz: Şekil 16. Cihaza giden ve cihazdan gelen tüm GSM kablosuz telefon sinyalleri engellenmiştir.

Çevrimdışı tercihten ayrılmak için, başka bir tercih seçin ve **Seçenek**→ **Etkinleştir** seçeneklerini belirleyin. **Evet** tuşuna basın. Oyun konsolu yeniden başlatılır ve GSM kablosuz iletimi olanaklı hale getirir (sinyal gücü yeterliyse). Bluetooth bağlantısı Çevrimdışı tercihe girmenizin sonucu olarak kapatıldıysa, Bluetooth'u yeniden el ile etkinleştirmeniz gerekir. Bkz: '[Bluetooth ayarları](#)', s. 94.

Tercihleri özelleştirme

- 1 Tercihle değişiklik yapmak için Tercihler listesinde söz konusu tercihe ilerleyin ve **Seçenek**→ **Kişiselleştir** seçeneklerini belirleyin. Tercih ayarları listesi açılır.
- 2 Değiştirmek istediğiniz ayara ilerleyin ve seçenekleri açmak için  tuşuna basın:
 - **Zil sesi** – Sesli aramalar için zil sesi ayarlamak üzere listeden bir zil sesi seçin. Hafıza kartında kayıtlı seslerde, ses adının yanında  simgesi bulunur.
 - **Gelen çağrı uyarısı** – **Artan** seçildiğinde, zil sesi birinci seviyeden başlayarak, belirlenen ses seviyesine kadar artar.
 - **Zil sesi yüksekliği** – Zil seslerinin ve mesaj uyarı seslerinin seviyesini ayarlamak için kullanılır.
 - **Mesaj uyarı sesi** – Mesaj seslerini ayarlamak için kullanılır.
 - **Titreşimli uyarı** – Oyun konsolunu, gelen sesli aramaları ve mesajları titreşimle bildirecek şekilde ayarlamak için kullanılır.
 - **Tuş sesleri** – Tuş seslerinin seviyesini ayarlamak için kullanılır.
 - **Uyarı sesleri** – Örneğin, oyun konsolunu batarya bitmek üzereyken sesli uyarıda bulunacak şekilde ayarlar.



İpucu! Zil sesi listesinde ilerlerken, seçiminizi yapmadan önce seslerden biri üzerinde durup dinleyebilirsiniz. Sesi durdurmak için herhangi bir tuşa basın.



İpucu! Zil seslerini iki yerden değiştirebilirsiniz: Tercihler veya Rehber. Bkz: '[Kartvizit veya kartvizit grubuna zil sesi ekleme](#)', s. 50.

- **Şunlarda uyar** - Oyun konsolunu, yalnızca seçili kartvizit gruplarına ait telefon numaralarından gelen aramalarda çalacak şekilde ayarlamanızı sağlar. Seçili grupların dışından gelen aramalarda sessiz uyarı verilir. Seçenekler: **Tüm aramalar** / (oluşturduysanız kartvizit gruplarının listesi). Bkz: 'Kartvizit grubu oluşturma', s. 52.
- **Tercih ismi** - Tercihi yeniden adlandırmak için kullanılır. Genel, N-Gage ve Çevrimdışı tercihler yeniden adlandırılamaz.



Ajanda ve Yapılacaklar

Ajanda kayıtları oluşturma

- 1 tuşuna basın ve **Ajanda** seçeneğini belirleyin.
- 2 **Seçenek** → **Yeni kayıt** seçeneklerini belirleyin ve aşağıdakileri seçin:
 - **Toplantı** belirli bir tarih ve saatteki randevunuzu anımsamanızı sağlar.
 - **Not** günle ilgili genel bir kayıt yazmanızı sağlar.
 - **Yıldönümü** doğum günleri veya özel tarihleri anımsamanızı sağlar. Yıldönümü kayıtları her yıl yenilenir.
- 3 Alanları doldurun. Alanlar arasında geçiş yapmak için tuşunu kullanın.

Alarm - **Alarm saati** ve **Alarm tarihi** alanlarına giriş yapmak için **Açık**'ı seçin ve tuşuna basın. Alarm, Gün görünümünde simgesiyle birlikte görünür. **Ajanda alarmini durdurma** - Ajanda alarmini durdurmak için **Durdur** tuşuna basın. Başka bir tuşa basarsanız, alarm ertelenir.

Tekrar - Tekrarlanacak kaydı değiştirmek için tuşuna basın (Gün görünümünde gösterilir).

Tekrar sonu - Tekrarlanan kayıt için bir bitiş tarihi belirleyebilirsiniz.

Senkronizasyon - **Özel** - senkronizasyondan sonra ajanda kaydını yalnızca siz görebilirsiniz ve ajandayı görmek üzere çevrimiçi erişimi olan başkaları göremez. **Genel** - ajanda kaydı, ajandanızı çevrimiçi görüntüleme yetkisi olanlara gösterilir. **Yok** - senkronizasyon yaptığınızda ajanda kaydı PC'nize kopyalanmaz. Ajanda ve yapılacaklar verilerini birçok farklı Nokia telefonundan oyun konsolunuza taşıyabilir veya Nokia N-Gage için PC Suite QD kullanarak ajandanızı bir PC ile senkronize edebilirsiniz. PC Suite yardım işlevine bakın.
- 4 Kaydı kaydetmek için **Tamam**'a basın.



İpucu! Ajanda kayıtlarını uyumlu bir telefona gönderebilirsiniz. Bkz: 'Mesajlar' bölümü ve 'Bluetooth ile veri gönderme', s. 94.



Kısayol: Bir ajanda görünümünde herhangi bir tuşa (-) basın. Bir Toplantı kaydı açılır ve girdiğiniz karakterler **Konu** alanına eklenir.



İpucu! Tekrarlanan bir kaydı düzenliyor veya siliyorsanız, değişikliklerin nasıl devreye girmesini istediğinizi seçin: **Tüm tekrarlar** - yenilenen tüm kayıtlar silinir / **Yalnızca bu kayıt** - yalnızca geçerli kayıt silinir. Örneğin, haftalık dersiniz iptal edilmiş olsun. Ajandayı, bunu her hafta anımsatacak biçimde ayarlamanız gerekir. **Yalnızca bu kayıt** seçeneğini belirlediğinizde ajanda gelecek hafta yine anımsatacaktır.



İpucu! Ajandayı açtığınızda gösterilen görünümü veya haftanın ilk gününü değiştirmek için **Seçenek**→**Ayarlar** seçeneklerini belirleyin. Hafta numaralarının görüntülenmesini sağlamak için, haftanın ilk günü olarak Pazartesi'yi seçin.

Ajanda görünümleri

Mayıs						
	Pt	Sa	Ça	Pe	Cu	Pa
18	26	27	28	29	30	1 2
19	3	4	5	6	7	8 9
20	10	11	12	13	14	15 16
21	17	18	19	20	21	22 23
22	24	25	26	27	28	29 30
23	31	1	2	3	4	5
Seçenek				Geri		

20. Hafta						
	Pt	Sa	Ça	Pe	Cu	Pa
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
Seçenek				Geri		





Çarşamba						
Susa ve Julius...						
8:00						
9:00						
10:00						
11:00						
12:00						
13:00						
Seçenek				Çıkış		


Ay görünümünde, ajanda kaydı içeren tarihler sağ alt köşerinde küçük bir üçgen simgeyle gösterilir. Notlar ve Yıldönümleri saat 8'den önceye yerleştirilir.

- Belirli bir tarihe gitmek için **Seçenek**→**Tarihe git** seçeneklerini belirleyin. Tarihi yazın ve **Tamam** tuşuna basın.
- Gün ve Hafta görünümündeki **simgeler**: - Toplantı, - Not ve - Yıldönümü.
- Bugüne atlamak için tuşuna basın.

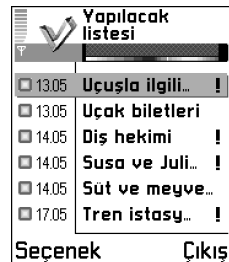


Yapılacak - Görev listesi

- 1  tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Yapılacak** seçeneklerini belirleyin.
- 2 **Konu** alanına görevi yazmaya başlamak için bir tuşa basın.
 - Görevin bitiş tarihini ayarlamak için **Bitiş tarihi** alanına ilerleyin ve tarihi girin.
 - Yapılacak notuna öncelik atamak için, **Öncelik** alanına ilerleyin ve  tuşuna basın. Öncelik simgeleri şunlardır: **Yüksek** için , **Düşük** için  ve **Normal** için simge yok.
- 3 Yapılacak notunu kaydetmek için **Tamam** tuşuna basın.

Bir görevi tamamlandı olarak işaretlemek için, göreve ilerleyip **Seçenek**→ **Yapıldı**  **işaretle** seçeneklerini belirleyin.

Bir görevi geri yüklemek için **Seçenek**→ **Yapılmadı**  **işaretle** seçeneklerini belirleyin.



Şekil 17 Yapılacak listesindeki görevler.

Ekstra



Hesaplama

Toplama, çıkarma, çarpma ve bölme işlemleri yapmak için tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Hesaplama** seçeneklerini belirleyin.



Not: Bu hesap makinesinin kesinlik düzeyi sınırlıdır ve basit hesaplamalar için tasarlanmıştır.

- Bir sayıyı hafızaya (**M** ile gösterilir) kaydetmek için **MS** tuşunu seçin. Sayıyı almak için **MR** tuşunu seçin. Hafızadaki bir sayıyı silmek için, **Seçenek**→ **Hafıza**→ **Temizle** seçeneklerini belirleyin.










Besteleyici

Size özel zil sesleri oluşturmak için tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Besteleyici** seçeneklerini belirleyin. Önceden yüklenmiş zil seslerini düzenleme olanağı yoktur.
















- 1 Düzenleyiciyi açıp zil sesini bestelemeye başlamak için **Seçenek**→ **Yeni zil sesi** seçeneklerini belirleyin. Nota ve es eklemek için tuşları kullanın (aşağıdaki tabloya bakın) veya **Seçenek**→ **Simge ekle** seçeneklerini belirleyin. Bir nota için varsayılan süre 1/4'tür.
 - Zil sesini dinlemek için, **Seçenek**→ **Çal** seçeneklerini belirleyin. Ses seviyesini ayarlamak için, zil sesini çalmaya başlamadan önce **Seçenek**→ **Ses yüksekliği** seçeneklerini belirleyin.
 - Tempoyu ayarlamak için **Seçenek**→ **Tempo** seçeneklerini belirleyin. Tempoyu adım adım artırmak için tuşuna veya azaltmak için tuşuna basın. Tempo, bir dakika içindeki vuruş sayısıyla ölçülür.

Hesaplama seçenekleri:
Son sonuç, Hafıza, Ekranı temizle, Yardım ve Çıkış.

Besteleyici ana görünümündeki seçenekler: **Aç, Yeni zil sesi, Sil, İşaretle/İş. kaldır, Yeni isim ver, Kopyala, Yardım ve Çıkış.**


- Farklı çalma stilleri uygulamak için iki veya daha fazla nota seçip **Seçenek**→ **Stil**→ **Birleşik** (peş peşe notalar arasındaki geçiş düz ve kesintisiz çalınır) veya bir veya daha fazla nota seçip **Kesikli** seçeneğini belirleyin (notalar ayrı ayrı çalınarak kısa ve keskin sesler oluşturulur). Stilleri kaldırmak için **Doğal** seçeneğini belirleyin.
 - Aynı anda birçok nota veya es seçmek için,  tuşunu basılı tutarken  veya  tuşunu da basılı tutun.
 - Notaları portede yarım adım yukarı veya aşağı taşımak için notaya ilerleyin ve  veya  tuşuna basın.
 - C# için  ile birlikte  tuşunu basılı tutun.
- 2 Zil sesini kaydetmek için **Geri** tuşuna basın.

Besteleme seçenekleri:
Çal, Simge ekle, Stil, Tempo, Ses yüksekliği, Yardım ve Çıkış.


Tuş	Nota	Tuş ve işlevi
	c	 Seçili notaların veya es işaretlerinin süresini adım adım kısaltır.
	d	 Seçili notaların veya es işaretlerinin süresini adım adım uzatır.
	e	 Es işareti ekler.
	f	Nota ve es listesini açmak için  tuşuna basın.
	g	 Oktav değiştirir; seçili notalar veya es işaretleri bir sonraki oktava taşınır.
	a	 Seçili notaları siler.
	b	 -  tuşlarına uzun süreli basıldığında, uzatılmış (noktalı) nota veya es üretilir veya uzatılmış nota kısaltılır.




Dönüştürücü - Ölçüleri dönüştürme

Uzunluk gibi ölçüleri bir birimden (**Yard**) başka bir birime (**Metre**) dönüştürmek için,  tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Dönüştür** seçeneklerini belirleyin.





Dönüştürücü seçenekleri:
Birim seç / Para birimi değiştir, Dönüşüm türü, Para birimi oranları, Yardım ve Çıkış.

 **İpucu!** Dönüştürme sırasını değiştirmek için, ikinci **Miktar** alanına değeri yazın. Sonuç ilk **Miktar** alanında gösterilir.

 **İpucu!** Bir para birimini yeniden adlandırmak için Para birimi oranları görünümüne geçin ve **Seçenek**→ **P. birimine isim ver** seçeneklerini belirleyin.



Not: Dönüştürücü sınırlı bir hesaplama yeteneğine sahip olduğundan, yuvarlama hataları meydana gelebilir.

- 1 **Tür** alanına ilerleyin ve ölçü listesini açmak için  tuşuna basın. Kullanmak istediğiniz ölçüye ilerleyin ve **Tamam** tuşuna basın.
- 2 İlk **Birim** alanına ilerleyin ve  tuşuna basın. Dönüştürme için **kaynak birimi** seçin ve **Tamam** tuşuna basın. Sıradaki **Birim** alanına ilerleyin ve dönüştürme için **hedef birimi** seçin.
- 3 İlk **Miktar** alanına ilerleyin ve dönüştürmek istediğiniz değeri tuşlayın. Diğer **Miktar** alanı dönüştürülen değeri göstermek için otomatik olarak değişir. Ondalık değer eklemek için  tuşuna ve +, - (sıcaklık için) ve E (üs) simgeleri eklemek için  tuşuna basın.

Temel para birimi veya kurları belirleme

Para birimlerini dönüştürmek için, bir temel para birimi belirlemeniz ve kurları girmeniz gerekir. Temel para biriminin kur oranı her zaman 1'dir. Temel para birimi diğer para birimlerinin dönüşüm oranlarını belirler.

- 1 Ölçü türü olarak **Para birimi**'ni seçin ve **Seçenek**→ **Para birimi oranları** seçeneklerini belirleyin. Para birimleri listesi açılır ve üst kısımda geçerli temel para birimi görünür.
- 2 Temel para birimini değiştirmek için, para birimine ilerleyip **Seçenek**→ **T. para birimi yap** seçeneklerini belirleyin.



Not: Temel alınan para birimini değiştirdiğinizde, önceden ayarlanmış tüm kurlar sıfırlanacağı için yeni kurları girmeniz gerekir.

- 3 Kurları girin. Para birimine ilerleyin ve yeni bir oran girin; bu oran para biriminin kaç biriminin seçmiş olduğunuz temel para biriminin tek bir birimine eşit olduğunu gösterir.
- 4 Gerekli tüm kurları girdikten sonra, para birimi dönüştürme işlemleri yapabilirsiniz.



Notlar

tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Notlar** seçeneklerini belirleyin. Notları Favoriler'le bağlantılandırılabilir ve diğer uyumlu cihazlara gönderebilirsiniz. Aldığınız düz metin dosyaları (TXT biçimi) Notlar'a kaydedilebilir.

- Yazmaya başlamak için (-) tuşuna basın. Harfleri silmek için tuşuna basın. Kaydetmek için **Tamam** tuşuna basın.



Saat

tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Saat** seçeneklerini belirleyin. Saati veya tarihi değiştirmek için Saat uygulamasında **Seçenek**→ **Ayarlar** seçeneklerini belirleyin. Bekleme modundayken gösterilen saati değiştirmek için **Tarih ve saat** ayarlarında ilerleyin ve **Saat türü**→ **Analog** veya **Dijital** seçeneğini belirleyin.

Alarm ayarlama

- 1 Yeni bir alarm ayarlamak için **Seçenek**→ **Alarmı ayarla** seçeneklerini belirleyin.
 - 2 Alarm saatini girin ve **Tamam** tuşuna basın. Alarm etkinleştirildiğinde göstergesi görünür.
- Alarmı iptal etmek için saat uygulamasına gidin ve **Seçenek**→ **Alarmı kaldır** seçeneklerini belirleyin.

Alarmı kapatma

- Alarmı kapatmak için **Durdur** tuşuna basın.
- Alarm çaldığında, beş dakikalık bir süre için durdurmak üzere (sonra yeniden çalar) herhangi bir tuşa veya **Ertele** tuşuna basın. Bunu en çok beş kez yapabilirsiniz.

Alarm saati telefonunuz kapalıyken geldiğinde telefon kendi kendine açılır ve alarm zil sesi çalmaya başlar. **Durdur** tuşuna basarsanız, cihazı aramalar için etkinleştirmek isteyip


Saat seçenekleri: **Alarmı ayarla, Alarmı tekrar ayarla, Alarmı kaldır, Ayarlar, Yardım ve Çıkış.**

Kaydedici'deki seçenekler: **Aç, Ses klipi kaydet, Sil, Cih. hafızasına taşı / Hafıza kartına taşı, İşaretle/iş. kaldır, Klibe yeni isim ver, Gönder, Git'e ekle, Ayarlar, Yardım ve Çıkış.**








istemediğiniz sorulur. Telefonu kapatmak için **Hayır**, açmak için **Evet** tuşuna basın. Kablosuz telefon kullanımının girişim veya tehlikeye neden olabileceği durumlarda **Evet** tuşuna basmayın.






Kaydedici

 tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Kaydedici** seçeneğini belirleyin. Telefon görüşmelerini ve sesli notları kaydedebilir ve kayıtlarınızı dinleyebilirsiniz. Telefon görüşmesi kaydediyorsanız, kayıt sırasında her iki taraf beş saniyede bir sinyal sesi duyar.

Veri araması veya GPRS bağlantısı etkin durumdayken Kaydedici kullanılamaz.


- **Seçenek**→ **Ses klipi kaydet** veya **Aç** seçeneğini belirleyin. Bir işleve ilerleyin ve seçmek için  tuşuna basın. İşlevler için şu tuşları kullanın:  - kaydetme,  - duraklatma,  - durdurma,  - ileri sarma,  - geri sarma veya  - açık bir ses dosyasını çalma.

Varsayılan kısayollar:

-  **Ajanda**'yı açar
-  **Gelen Kutusu**'nu açar
-  **Notlar**'ı açar



Git

Sevdiğiniz görüntülere, notlara, yer imlerine (bookmark) ve benzeri öğelere giden kısayolları ve bağlantıları kaydetmek için  tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Git** seçeneklerini belirleyin.

Kısayol ekleme

Favoriler'deki seçenekler:
Aç, **Kısayol ismi düzenle**,
Kısayol simgesi, **Kısayolu sil**, **Taşı**, **Liste görünümü** / **Tablo görünümü**, **Yardım** ve **Çıkış**.

Kısayollar yalnızca tek tek uygulamaların içinden (örneğin **Görüntüler**) eklenebilir. Tüm uygulamalarda bu işlev bulunmaz.


- 1 Bir uygulama açın.
- 2 Kısayol eklemek istediğiniz öğeyi seçin.
- 3 **Seçenek**→ **Git'e ekle** seçeneklerini belirleyin.



Not: Bir kısayolun gösterdiği öğeyi taşırsanız (örneğin, bir klasörden diğerine), Favoriler'deki kısayol otomatik olarak güncelleştirilir.



Web

Çeşitli servis sağlayıcılar özel olarak mobil cihazlar için tasarlanmış sayfalar sunar. Bu sayfalara erişmek için,  tuşuna basın ve **Web** seçeneğini belirleyin. Bu sayfalarda WML - Kablosuz Biçimlendirme Dili (Wireless Markup Language) veya XHTML - Genişletilebilir Köprü Metni Biçimlendirme Dili (Extensible Hypertext Markup Language) kullanılır. HTML - Köprü Metni Biçimlendirme Dili (Hypertext Markup Language) kullanılan sayfalar cihazınızda görüntülenemez.

Servislerin kullanılabilirliğini, fiyatlarını ve tarifelerini şebeke operatörünüzden ve/veya servis sağlayıcınızdan öğrenin. Servis sağlayıcılar, servislerinin kullanımına ait talimatlar da verirler.

Web'e erişim için temel adımlar

- Kullanmak istediğiniz Web sayfasına erişim için gerekli ayarları kaydedin. Bkz: 'Ayarları metin mesajı olarak alma' ve 'Ayarları el ile girme'.
- Web bağlantısı yapın. Bkz: 'Bağlantı kurma', s. 86.
- Sayfaları taramaya başlayın. Bkz: 'Tarama', s. 87.
- Web bağlantısını sona erdirin. Bkz: 'Bağlantıyı kesme', s. 88.


Ayarları metin mesajı olarak alma

Web servisi ayarlarını, Web sayfasını sunan şebeke operatöründen veya servis sağlayıcıdan özel bir kısa mesajla alabilirsiniz. Bkz: 'Logo, ses, kartvizit, ajanda kaydı ve ayarları alma', s. 63. Daha fazla bilgi için şebeke operatörünüze veya servis sağlayıcınıza başvurun.



Ayarları el ile girme


Servis sağlayıcınızın size verdiği talimatlara uyun.

- 1 **Araçlar** → **Ayarlar** → **Bağlantı** → **Erişim noktaları** seçeneğine gidin ve erişim noktası ayarlarını tanımlayın. Bkz: 'Bağlantı ayarları', s. 39.

 **İpucu!** Ayarlar, örneğin şebeke operatörünün veya servis sağlayıcının web sitesinde bulunabilir. <http://support.n-gage.com> adresini de ziyaret edebilirsiniz. Çeşitli dillerdeki ulusal N-Gage web sitelerine bağlantılar <http://www.n-gage.com/select.html> adresinde bulunabilir.

Yer imleri (Bookmarks) görünümündeki seçenekler: Aç, İndir, Sayfaya dön, Gönder, Web adresine git / Yer imi bul, Yer imi ekle, Düzenle, Sil, Servis msj. oku, Bağlantıyı kes, Klasöre taşı, Yeni klasör, İşaretle/iş. kaldır, Yeni isim ver, Önbelleği sil, Bilgiler, Git'e ekle, Ayarlar, Yardım ve Çıkış.

 **Kısayol:** Bir bağlantı başlatmak için, bekleme modunda  tuşunu basılı tutun.

 **İpucu!** Yer imi (bookmark) göndermek için, yer imine ilerleyin ve **Seçenek → Gönder → Kısa mesaj ile** seçeneklerini belirleyin.

2 **Web → Seçenek → Yer imi ekle** seçeneğine gidin. Yer iminin (bookmark) adını ve geçerli erişim noktası için tanımlanmış sayfanın adresini yazın.

Yer imleri (Bookmarks) görünümü



Sözlük: Yer imi (bookmark) bir İnternet adresi (zorunlu), yer imi başlığı, erişim noktası ve Web sayfası için gerekiyorsa bir kullanıcı adı ile şifreden oluşur.



Not: Cihazınıza Nokia ile bağlantısı olmayan sitelerin yer imleri yüklenmiş olabilir. Nokia bu siteler için herhangi bir garanti veya onay vermemektedir. Bu sitelere erişmeyi seçerseniz, güvenlik veya içerik ile ilgili olarak herhangi bir internet sitesinde alacağınız önlemleri almanız gerekir.



Erişim noktası için tanımlanmış giriş sayfası. Tarama için başka bir erişim noktası kullanırsanız, giriş sayfası buna uygun olarak değişir.




Son ziyaret edilen sayfa. Cihazın Web ile bağlantısı kesildiğinde, son ziyaret edilen sayfanın adresi, bir sonraki bağlantıda yeni bir sayfa ziyaret edilinceye kadar hafızada tutulur.




Başlığı gösteren bir yer imi (bookmark) veya yer iminin İnternet adresi.

Bağlantı kurma

Tüm gerekli bağlantı ayarlarını kaydettikten sonra sayfalara erişebilirsiniz.

Bir sayfa veya yer imi seçin veya adresi yazın, sayfayı indirmeye başlamak için  tuşuna basın.



Bağlantı güvenliği

Bağlantı sırasında  güvenlik göstergesi görüntülenirse, cihaz ile İnternet ağ geçidi veya sunucu arasındaki veri aktarımı şifreli ve güvenlidir.




Not: Güvenlik simgesi, ağ geçidiyle içerik sunucusu (veya istenen kaynağın saklandığı yer) arasındaki veri iletiminin güvenli olduğunu göstermez. Ağ geçidiyle içerik sunucusu arasındaki veri iletiminin güvenliği servis sağlayıcı tarafından sağlanır.

Tarama


- Tarama sırasında önceki sayfaya gitmek için **Geri** tuşuna basın. **Geri** tuşu kullanılamıyorsa, tarama oturumunda ziyaret ettiğiniz sayfaların kronolojik listesini görüntülemek için **Seçenek**→**Geçmiş** seçeneklerini belirleyin. Geçmiş listesi her oturum kapatıldığında silinir.
- Sunucudan en son içeriği almak için **Seçenek**→**Yeniden yükle** seçeneklerini belirleyin.
- Yer imi (bookmark) kaydetmek için **Seçenek**→**Yer imlerine kaydet** seçeneklerini belirleyin.
Bir sayfayı kaydetmek için, tarama yaparken **Seçenek**→**Sayfayı kaydet** seçeneklerini belirleyin. Sayfaları, oyun konsolunun hafızasına veya bir hafıza kartına kaydedebilir ve çevrimdışı olduğunuzda tarayabilirsiniz. Sayfalara daha sonra erişmek için, Yer imleri görünümünde  tuşuna basın.
- Açık olan sayfanın komut veya işlemler alt listesini (varsa) açmak için, **Seçenek**→**Servis seçenekleri** seçeneğini belirleyin.
- Zil sesleri, görüntüler, operatör logoları ve video klipler gibi öğeler indirebilirsiniz. İndirilen öğeler oyun konsolunuzdaki ilgili uygulamalarına kaydedilir; örneğin indirilmiş bir görüntü **Görüntüler**'e kaydedilir.
 **Önemli:** Yalnızca zararlı yazılımlara karşı yeterli koruma sağlayan kaynakları yükleyin.
- Tarama sırasında yeni servis mesajları indirmek ve görüntülemek için, **Seçenek**→**Servis msj. oku** (yalnızca yeni mesaj olduğunda görünür) seçeneklerini belirleyin. Ayrıca bkz: 'Servis mesajlarını alma', s. 64.

Tarama sırasında kullanabileceğiniz seçenekler: **Aç, Görüntüyü göster, Servis seçenekleri, Yer imleri, Geçmiş, Web adresine git, Servis msj. oku, Yer imlerine kaydet, Yer imi gönder, Yeniden yükle, Bağlantıyı kes, Görüntüleri göster, Önbelleği sil, Sayfayı kaydet, Bul, Bilgiler, Ayarlar, Yardım ve Çıkış.**



İpucu! Tarama sırasında Yer imleri görünümüne erişmek için  tuşunu basılı tutun. Tarayıcı görünümüne dönmek için **Seçenek**→**Sayfaya dön** seçeneklerini belirleyin.

Bağlantıyı kesme

Taramayı sona erdirmek ve bekleme moduna dönmek için, **Seçenek**→ **Bağlantıyı kes** seçeneklerini belirleyin veya  tuşunu basılı tutun.


Önbelleği boşaltma

Ulaştığınız bilgiler veya servisler oyun konsolunuzun önbelleğine kaydedilir.

Önbellek, verileri geçici olarak saklamak için kullanılan bir hafıza alanıdır. Şifre gerektiren gizli bilgilere erişmeye çalıştıysanız veya eriştiyseniz, her kullanımdan sonra önbelleği boşaltın. Eriştığınız bilgiler veya servisler önbellekte saklanır. Önbelleği boşaltmak için **Seçenek**→ **Önbelleği sil** seçeneklerini belirleyin.

Web ayarları

Seçenek→ **Ayarlar** seçeneklerini belirleyin:

- **Vars. erişim noktası** - Varsayılan erişim noktasını değiştirmek için kullanılabilir erişim noktalarının listesini görmek üzere  tuşuna basın. Bkz: '**Bağlantı ayarları**', s. 39.
- **Görüntüleri göster** - **Hayır**'ı seçerseniz, daha sonra tarama sırasında **Seçenek**→ **Görüntüleri göster** seçeneklerini belirleyerek görüntü yükleyebilirsiniz.
- **Metin sarma** - Bir paragraftaki metnin otomatik olarak sarılmasını istemiyorsanız **Kapalı**'yı, istiyorsanız **Açık**'ı seçin.
- **Yazı tipi boyutu** - Metin boyutunu seçin.
- **Varsayılan kodlama** - Tarayıcı sayfalarınızın metin karakterlerinin doğru olarak görüntülenmesini sağlamak için uygun dil türünü seçin.
- **Çerezler** - Çerez (cookie) alma ve göndermeyi etkinleştirin veya devre dışı bırakın.
- **DTMF gönd. onayla** - Oyun konsolu sesli arama sırasında DTMF tonları göndermeden önce bunu onaylamak isteyip istemediğinizi belirtebilirsiniz. Ayrıca bkz: 'DTMF tonları', sayfa 31.

Uygulamalar ve Yönetici

Uygulamaları ve yazılımları yükleme hakkında notlar

Oyun konsolunuza iki tür uygulama ve yazılım yükleyebilirsiniz:

- **Java™ teknoloji tabanlı .JAD veya .JAR uzantılı J2ME™ uygulamaları** Uygulamalar'a yüklenir. PersonalJava™ uygulamaları yüklenemediğinden, bunları oyun konsolunuza indirmeyin. Bkz: 'Uygulamalar (Java™)', s. 90.
- Özellikle Nokia N-Gage oyun konsolu için hazırlanmış veya Symbian işletim sistemiyle uyumlu olan **diğer uygulamalar ve yazılımlar Yönetici'**ye yüklenir. Yükleme dosyalarının uzantısı .SIS'dir. Bkz: 'Yönetici - Yazılım yükleme ve kaldırma', s. 91.


Yükleme dosyaları oyun konsolunuza uyumlu bir bilgisayardan aktarılabilir, tarama sırasında indirilebilir veya bir multimedya mesajı içinde, e-posta eki olarak veya Bluetooth ile gönderilebilir. Dosya aktarmak için Nokia N-Gage için PC Suite QD kullanıyorsanız, dosyayı oyun konsolunuzda **Installation and Java files (C:\nokia\installs)** klasörüne veya bir hafıza kartına kaydedin. Dosya aktarmak için Microsoft Windows Gezgini kullanıyorsanız, dosyayı bir hafıza kartına (yerel disk) kaydedin.



Önemli: Yalnızca, zararlı yazılımlara karşı yeterli koruma sağlayan kaynakların uygulamalarını yükleyin.

Yükleme sırasında oyun konsolu, yüklemenin işleminin durumuyla ilgili bilgileri gösterir. Dijital imza veya sertifika içermeyen bir uygulama yüklüyorsanız, oyun konsolunda bir uyarı görüntülenir. Yalnızca uygulamanın kökeni ve içeriği konusunda eminseniz yüklemeye devam edin.



Örnek: Yükleme dosyasını e-posta eki olarak aldıysanız, posta kutunuza gidip e-postayı açın, Ekler görünümünü açıp yükleme dosyasına ilerleyin ve  tuşuna basarak yüklemeyi başlatın.



Uygulamalar (Java™)

Uygulama yükleme

- 1 tuşuna basın ve **Ekstra**→ **Uygu.** seçeneklerini belirleyin. Oyun konsolunuzda **c:\nokia\installs** klasörüne kaydedilmiş Java yükleme dosyalarının listesiyle birlikte **İndirilenler** görünümünü açmak için tuşuna basın.
- 2 Bir yükleme dosyasına ilerleyin ve **Seçenek**→ **Yükle** seçeneklerini belirleyin.
- 3 Oyun konsolu uygulamayı yüklemek mi, güncelleştirmek mi istediğinizi sorduğunda, yüklemeye devam etmek için **Evet** tuşuna basın. Yükleme işlemi için .JAR dosyası gereklidir. Bu dosya eksiğe, oyun konsolu dosyayı indirmenizi isteyebilir. Uygulamalar için tanımlanmış bir erişim noktası yoksa, birini seçmeniz istenir. JAR dosyasını indirirken, sunucuya erişmek için kullanıcı adı ve şifre girmeniz gerekebilir. Bunları uygulamanın sağlayıcısından veya üreticisinden alabilirsiniz.
- 4 Oyun konsolu, yükleme işleminin tamamlandığını bildirir.

Uygulamalar ana görünümü

- Bir uygulamayı başlatmak için, o uygulamaya ilerleyin ve tuşuna basın.
- Bir uygulamayı kaldırmak için, o uygulamaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Kaldır** seçeneklerini belirleyin.
- Bir şebeke bağlantısı başlatmak ve uygulamanın kullanılabilecek bir güncellemesi olup olmadığını denetlemek için, uygulamaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Güncelle** seçeneklerini belirleyin.
- Bir şebeke bağlantısı başlatmak ve uygulama hakkındaki ek bilgileri görüntülemek için, uygulamaya ilerleyip, kullanılabiliyorsa, **Seçenek**→ **URL adresine git** seçeneklerini belirleyin.
- Uygulamanın türü, sürüm numarası sağlayıcısı veya üreticisi gibi bilgileri görüntülemek için, uygulamaya ilerleyin ve **Seçenek**→ **Bilgileri göster** seçeneklerini belirleyin.

İndirilenler
görünümündeki
seçenekler: **Yükle**, **Sil**,
Bilgileri göster, **Ayarlar**,
Yardım ve **Çıkış**.

İpucu! Tarama yaparken, bir yükleme dosyası indirebilir ve bağlantıyı kapatmadan yükleyebilirsiniz.

Uygulamalar ana
görünümündeki
seçenekler: **Aç**, **Kaldır**,
Güncelle, **URL adresine**
git, **Bilgileri göster**,
Ayarlar, **Yardım** ve **Çıkış**.

Uygulama ayarları


Uygulamaların ve uygulama bileşenlerinin yüklenmesi için varsayılan bir erişim noktası tanımlamak üzere, **İndirilenler** görünümüne gidin ve **Seçenek**→**Ayarlar**→**Varsayılan erişim nok.** seçeneklerini belirleyin.



Bazı Java uygulamaları, ek veri veya bileşenlerin indirilmesi için belirli bir erişim noktasına şebeke bağlantısı kurulmasını gerektirebilir. Uygulamalar ana görünümünde, bir uygulamaya ilerleyin ve **Seçenek**→**Ayarlar**→**Ayarlar** seçeneklerini belirleyip aşağıdakileri seçin:

- Uygulamanın kullanacağı bir erişim noktası seçmek için **Erişim noktası**. Bkz: 'Erişim noktaları', s. 40.
- **Ağ bağlantısı** – Seçenekler şunlardır:
 - **İzin var** – Uygulama için bağlantılara size bildirilmeden izin verilir.
 - **Önce sor** – Uygulama bağlantı kurmadan önce size sorulur.
 - **İzin yok** – Uygulama için bağlantılara izin verilmez.



Yönetici – Yazılım yükleme ve kaldırma

Aşağıdakilerin listesini görmek için,  tuşuna basın ve **Araçlar**→**Yönetici** seçeneklerini belirleyin:

- Yüklebileceğiniz uygulamalar ve yazılımlar (gösterge simgesi yok).
-  ile gösterilen, kaldırabileceğiniz uygulamalar ve yazılımlar.
-  ile gösterilen, yüklenmesi iptal edilmiş veya durdurulmuş uygulamalar ve yazılımlar. Bu uygulamaları kullanamazsınız. Bunları kaldırmanız veya yeniden yüklemeyi denemeniz gerekir.

Yazılım yükleme



Önemli: Yalnızca, zararlı yazılımlara karşı yeterli koruma sağlayan kaynakların uygulamalarını yükleyin.

Yönetici ana görünümündeki seçenekler: **Bilgileri göster**, **Sertifikayı göster**, **Yükle**, **Kaldır**, **İşlem kaydını göster**, **İşlem kay. gön.**, **Hafıza bilgileri**, **Yardım** ve **Çıkış**.



İpucu! Hangi yazılım paketlerinin ne zaman yüklenmiş ve kaldırılmış olduğunu görmek için **Seçenek**→ **İşlem kaydını göster** seçeneklerini belirleyin.



İpucu! Yüklenen veya kaldırılan öğelerin görülebileceği şekilde yükleme kaydınızı bir yardım masasına göndermek için **Seçenek**→ **İşlem kay. gön.**→ **Kısa mesaj ile, Multimedya ile, Bluetooth ile veya E-posta ile** (yalnızca doğru e-posta ayarlarının yapılmış olması durumunda kullanılabilir) seçeneğini belirleyin.

Varolan bir uygulamaya güncelleştirme veya düzeltme içeren bir dosya yüklerseniz, orijinal uygulamayı geri yükleyebilmeniz için kaldırılan yazılım paketinin orijinal yükleme dosyasının veya tam yedek kopyasının elinizde bulunması gerekir. Orijinal uygulamayı geri yüklemek için önce uygulamayı kaldırın ve orijinal yükleme dosyasından veya yedek kopyasından yeniden yükleyin.

- 1 Yönetici'yi açın, bir yükleme paketine ilerleyin ve aşağıdakilerden birini seçin:
 - Uygulamanın türü, sürüm numarası sağlayıcısı veya üreticisi gibi bilgileri görüntülemek için **Seçenek**→ **Bilgileri göster**.
 - Uygulamanın güvenlik sertifikası bilgilerini görüntülemek için **Seçenek**→ **Sertifikayı göster**. Bkz: '**Sertifika yönetimi**', s. 46.
- 2 Yükleme başlatmak için **Seçenek**→ **Yükle** seçeneklerini belirleyin.
- 3 Oyun konsolu uygulamayı veya yazılımı yüklemek mi, güncelleştirmek mi istediğinizi sorduğunda, yüklemeye devam etmek için **Evet** tuşuna basın. Oyun konsolunda bir güvenlik uyarısı gösterilir ve siz de yüklemeye devam etmeyi seçerseniz, yazılım paketiyle ilgili bilgileri ve güvenlik sertifikasını görüntüleme seçeneği sunulur. Yükleme sırasında, yükleme dilini seçebilir ve yazılım paketinin yüklemek istediğinizi bileşenlerini belirleyebilirsiniz.
- 4 Oyun konsolu, yükleme işleminin tamamlandığını bildirir.

Yazılım kaldırma

Yazılım paketine ilerleyin ve **Seçenek**→ **Kaldır** seçeneklerini belirleyin. Onaylamak için **Evet** tuşuna basın.

Bir yazılımı kaldırırsanız, yeniden yükleyebilmeniz için elinizde orijinal yazılım paketi veya kaldırılan yazılım paketinin tam bir yedek kopyası olmalıdır. Bir yazılım paketini kaldırırsanız, bu yazılımla oluşturulan belgeleri açmanız artık mümkün olmayabilir.



Not: Kaldırdığınız yazılım paketine bağımlı başka bir yazılım paketi daha varsa, bu yazılım paketi artık çalışmayabilir. Ayrıntılı bilgi için yüklenmiş yazılımın belgelerine bakın.

Bağlantılar




Bluetooth bağlantısı

Bluetooth, oyun oynamak, görüntü ve metin göndermek veya bilgisayar gibi Bluetooth özellikli cihazlara kablosuz olarak bağlanmak için kablosuz bağlantı olanağı sağlar. Bluetooth cihazları radyo dalgalarıyla iletişim kurduğundan, oyun konsolunuzun ve diğer Bluetooth cihazının birbirlerini görecektir konumda olmaları gerekmez. Bağlantının duvar ve diğer elektronik cihazlar gibi etkenler tarafından girişime maruz kalma olasılığı bulunmakla birlikte, iki cihaz arasındaki mesafenin 10 metreyi aşmaması yeterlidir.

Bluetooth Spesifikasyonu 1.1 sürümüyle uyumlu olan bu cihaz aşağıdaki profilleri destekler: Generic Access Profile, Service Discovery Profile, Serial Port Profile, Dial-up Networking Profile, Fax Profile, Headset Profile, Handsfree Profile, Generic Object Exchange Profile, Object Push Profile ve File Transfer Profile. Bluetooth teknolojisini destekleyen diğer cihazların birlikte çalışmalarını sağlamak üzere, bu model için Nokia tarafından onaylanmış donanımları kullanın. Diğer cihazların bu cihazla uyumluluğunu diğer cihazların üreticilerinden öğrenin.


Bazı yerlerde Bluetooth teknolojisinin kullanılmasıyla ilgili sınırlamalar olabilir. Bölgenizdeki yetkili makamlardan veya servis sağlayıcıdan bilgi alın.

Bluetooth teknolojisini kullanan özellikler veya diğer özellikler kullanılırken bu özelliklerin arka planda izin verilmesi, batarya kullanımını artırır ve batarya ömrünü azaltır.

 düğmesine basın ve **Araçlar** → **Bluetooth** seçeneklerini belirleyin. Cihazınıza bir Bluetooth adı vermeniz gerekir.

Çeşitli Bluetooth cihazlarının simgeleri:

-  Bilgisayar
-  Telefon
-  Diğer
-  Bilinmeyen

 **İpucu!** Cihaz ararken, bazı Bluetooth cihazları yalnızca benzersiz Bluetooth adreslerini (cihaz adresleri) gösterebilir. Oyun konsolunuzun benzersiz Bluetooth adresini bulmak için bekleme modunda *#2820# kodunu girin.

Bluetooth ayarları

- **Bluetooth – Açık/Kapalı**
- **Cihaz görünürlüğü:** **Herkese görünür** – oyun konsolunuz diğer Bluetooth cihazları tarafından bulunabilir veya **Gizli** – oyun konsolunuz diğer cihazlar tarafından bulunamaz.
- **Cihazımın ismi** – Oyun konsolunuz için bir Bluetooth adı tanımlayın.



Not: Bluetooth'u etkin olarak ayarlayıp **Cihaz görünürlüğü** ayarını **Herkese görünür** olarak değiştirdikten sonra, oyun konsolunuz ve bu ad diğer Bluetooth cihazı kullanıcıları tarafından görülebilir.

Bluetooth ile veri gönderme

Aynı anda yalnızca tek bir etkin Bluetooth bağlantısı olabilir.

- 1 Göndermek istediğiniz öğenin kaydedildiği uygulamayı açın. Örneğin, başka bir uyumlu cihaza görüntü göndermek için Görüntüler uygulamasını açın.
- 2 Görüntü gibi bir öğe seçin ve **Seçenek** → **Gönder** → **Bluetooth ile** seçeneklerini belirleyin.
- 3 Oyun konsolu, kapsama alanı içinde cihaz aramaya başlar. Menzil içinde bulunan Bluetooth özellikli cihazlar ekranda birer birer görünmeye başlar. Bir cihaz simgesi, cihazın Bluetooth adını, cihaz türünü veya kısa bir isim görebilirsiniz.



İpucu! Daha önce Bluetooth cihazları aradıysanız, ilk olarak daha önce bulunan cihazların listesi gösterilir. Yeni arama başlatmak için **Daha fazla cihaz** seçeneğini belirleyin. Oyun konsolunu kapatırsanız liste silinir.

- Aramayı durdurmak için **Durdur** tuşuna basın. Cihaz listesi dondurulur ve şimdiye dek bulunmuş cihazlardan biriyle bağlantı kurmaya başlayabilirsiniz.
- 4 Bağlantı kurmak istediğiniz cihaza ilerleyin ve **Seç**'e basın.
- 5 **Eşleştirme (diğer cihaz için gerekli değilse, bkz: adım 6)**






Sözlük: Eşleştirme, kimlik doğrulama anlamını taşır. Bluetooth özellikli cihazların kullanıcıları, cihazları eşleştirmek için şifre konusunda anlaşmalı ve her iki cihaz için aynı şifreyi kullanmalıdır. Kullanıcı arabirimi olmayan cihazların fabrikada ayarlanmış şifreleri vardır.






- Diğer cihaz veri iletimi için önce eşleştirme işleminin yapılmasını gerektiriyorsa, bir ses duyulur ve şifreyi girmeniz istenir.
 - Kendi şifrenizi (1-16 karakter uzunluğunda, sayısal) oluşturun ve diğer Bluetooth cihazının kullanıcısıyla, aynı şifreyi kullanmak üzere anlaşıp. Şifre yalnızca bir kez kullanılır.
 - Eşleştirilmeden sonra, cihaz Eşleştirilmiş cihazlar görünümüne kaydedilir.
- 6** Bağlantı kurulduktan sonra **Veri gönderiliyor** notu görünür.

Gönderme işlemi başarısız olursa, mesaj veya veriler silinir. Bluetooth ile gönderilen mesajlar, Mesajlar uygulamasındaki Taslaklar klasöründe saklanmaz.

Bluetooth bağlantısının durumunu kontrol etme

- Bekleme modunda  görünürken Bluetooth etkindir.
-  yanıp sönerken, oyun konsolunuz diğer cihaza bağlanmaya çalışmaktadır.
-  sürekli görünürken Bluetooth bağlantısı etkindir.

Cihazları eşleştirme

Eşleştirilmiş cihazlar, cihaz aramasında  ile gösterildikleri için tanınmaları daha kolaydır. Bluetooth ana görünümünde, eşleştirilmiş cihazların listesini görmek için  tuşuna basın (  ).

- **Bir cihazla eşleştirme için: Seçenek→ Yeni eşleşmiş cihaz** seçeneklerini belirleyin. Oyun konsolu bir cihaz arama işlemi başlatır. Cihaza ilerleyip **Seç** tuşuna basın. Şifre alış veriş yapın; bkz: adım 5 (Eşleştirme), s. 94.
- **Bir eşleştirmeyi iptal etmek için:** Cihaza ilerleyin ve **Seçenek→ Sil** seçeneklerini belirleyin. Tüm eşleştirmeleri iptal etmek isterseniz, **Seçenek→ Tümünü sil** seçeneklerini belirleyin.



İpucu! Bir cihaza zaten bağlıysanız ve bu cihazla eşleştirmeyi silerseniz, eşleştirme hemen kaldırılır ancak bağlantı etkin durumda kalır.


- **Cihazı yetkili veya yetkisiz olarak atamak için:** Cihaza ilerleyin ve **Seçenek→ Yetkili olarak ata** seçeneklerini belirleyin - Oyun konsolunuz ile bu cihaz arasında sizin





İpucu! Bluetooth ile metin (kısa mesaj yerine) göndermek için Notlar uygulamasına gidin, metni yazın ve **Seçenek→ Gönder→ Bluetooth ile** seçeneklerini belirleyin.



İpucu! Kısa bir ad (takma ad vb.) tanımlamak için cihaza ilerleyin ve Eşleştirilmiş cihazlar görünümünde **Seçenek→ Kısa isim ver** seçeneklerini belirleyin. Bu ad, cihaz arama sırasında veya bir cihaz bağlantı istediğinde belirli bir cihazı tanımanıza yardımcı olur.

haberiniz olmadan bağlantı kurulabilir. Ayrıca onay veya yetki vermek gerekmez. PC gibi kendi cihazlarınız veya güvendiğiniz kişilere ait cihazlar için bu durumu kullanın. Eşleştirilmiş cihazlar görünümünde yetkili cihazların yanına  simgesi eklenir. **Yetkisiz olarak ata** – Bu cihazdan gelen bağlantı isteklerinin her seferinde ayrıca onaylanması gerekir.

Bluetooth ile veri alma

Bluetooth ile veri alırken, bir ses duyulur ve Bluetooth mesajını kabul etmek isteyip istemediğiniz sorulur. Kabul ederseniz,  görünür ve öge Mesajlar uygulamasında Gelen Kutusu klasörüne yerleştirilir. Bluetooth mesajları  ile gösterilir. Bkz: 'Gelen Kutusu – mesaj alma', s. 62.

Bluetooth'u kapatma

Bluetooth'u kapatmak için **Bluetooth**→ **Kapalı** seçeneklerini belirleyin.

Bluetooth ile bir bilgisayara bağlanma

Nokia N-Gage için PC Suite QD yazılımını yükleme, Bluetooth kullanarak uyumlu bir bilgisayarla bağlantı kurma ve Nokia N-Gage için PC Suite QD yazılımını kullanma hakkında daha fazla bilgi için, CD-ROM'un 'Software' ('Yazılım') bölümündeki **Installation Guide for PC Suite** (PC Suite Yükleme Kılavuzu) konusuna ve PC suite **Yardım**'ına bakın.

CD-ROM'u kullanma

CD-ROM'un uyumlu bir PC'nin (WinXP, Win98, WinME, Win98SE ve Win2000 ile uyumlu) CD-ROM sürücüsüne takıldıktan sonra kendini otomatik olarak başlatması gerekir. Başlamazsa, aşağıdaki işlemleri yapın: Windows Gezini'ni açın ve CD-ROM kök dizinine gidin. CD-ROM kullanıcı arabirimini açmak için **N-Gage QD.exe** dosyasını çift tıklayın.

Batarya bilgileri

Şarj Etme ve Boşaltma

Cihazınız güç kaynağı olarak, şarj edilebilir bir batarya kullanmaktadır. Yeni bir bataryanın tam performansına ulaşması ancak iki veya üç kez tam şarj etme ve boşaltma döngüsünden sonra sağlanır. Batarya yüzlerce kez şarj edilip boşaltılabilir ancak sonunda yıpranacaktır. Konuşma ve bekleme süreleri, normal sürelerle göre belirgin ölçüde kısalduğunda yeni bir batarya satın alın. Yalnızca Nokia onaylı bataryalar kullanın ve bataryanızı yalnızca cihazınız için belirlenmiş Nokia onaylı şarj cihazlarıyla doldurun.

Kullanılmadığı zaman şarj cihazını, cihazdan ve elektrik prizinden çıkarın. Bataryayı şarj cihazına bağlı durumda bırakmayın. Aşırı şarj etme bataryanın ömrünü kısaltabilir. Tam olarak şarj edilmiş bir batarya kullanılmadan bırakıldığında zaman içinde boşalır. Aşırı düşük veya yüksek sıcaklıklar bataryanızın şarj yeteneğini etkileyebilir.

Bataryayı amacı doğrultusunda kullanın. Asla zarar görmüş batarya veya şarj cihazını kullanmayın.

Bataryaya kısa devre yaptırmayın. Bozuk para, toka veya kalem gibi metal bir nesnenin bataryanın + ve - uçlarının doğrudan bağlantısına neden olması kazara kısa devreye yol açabilir. (Bataryanın + ve - uçları metal şeritler şeklinde görünür.) Bu durum örneğin cebinizde veya çantanızda yedek bir batarya taşıyorsanız ortaya çıkabilir. Uçlara kısa devre yaptırmak bataryaya veya kısa devre bağlantısına neden olan nesneye hasar verebilir.

Bataryayı sıcak veya soğuk yerlerde, örneğin yazın veya kışın kapalı bir araçta bırakmak bataryanın kapasitesini ve ömrünü azaltır. Bataryayı her zaman 15°C ve 25°C (59°F ve 77°F) arasındaki sıcaklıklarda bulundurmaya çalışın. Bataryası sıcak veya soğuk olan bir cihaz, batarya tam olarak şarj edilmiş olsa bile geçici bir süre için çalışmayabilir. Batarya performansı, özellikle donma noktasının altındaki sıcaklıklarda sınırlıdır.

Bataryaları ateşe atmayın! Bataryaları yerel düzenlemelere uygun bir biçimde atın. Geri dönüşüm olanaklarını değerlendirin. Bataryaları, evin diğer çöplerini attığınız gibi atmayın.

BAKIM VE ONARIM

Cihazınız, üstün tasarım ve işçilik ürünü olup özenli kullanılmalıdır. Aşağıdaki öneriler cihazınızın garanti kapsamında kalmasını sağlayacaktır.

- Cihazı kuru tutun. Yağmur damlaları, nem ve her türlü sıvı ya da su buharı, elektronik devrelere zarar verebilecek mineraller içerebilir. Cihazınız ıslanırsa, bataryayı çıkarın ve yeniden takmadan önce cihazın tamamen kurumasını bekleyin.
- Cihazı tozlu ve kirli yerlerde kullanmayın ve saklamayın. Hareketli parçaları ve elektronik bileşenleri zarar görebilir.
- Cihazı sıcak yerlerde saklamayın. Yüksek sıcaklıklar, elektronik cihazların kullanım ömrünü kısaltabilir,

bataryalara zarar verebilir ve bazı plastik parçaları eğebilir veya eritebilir.

- Cihazı soğuk yerlerde saklamayın. Cihaz tekrar normal sıcaklığına ulaştığında, cihazın içinde elektronik devre kartlarına zarar verebilecek nem oluşabilir.
- Bu kılavuzda belirtilen yöntemlerin dışında cihazı açmayı denemeyin.
- Cihazı düşürmeyin, üstüne vurmayın ya da sallamayın. Cihazın sert kullanımı, iç devre kartlarına ve hassas mekanik bileşenlere zarar verebilir.
- Cihazı silmek için kuvvetli kimyasallar, temizleme maddeleri ya da kuvvetli deterjanlar kullanmayın.
- Cihazı boyamayın. Boya hareketli parçaların yapışmasına neden olabilir ve bu parçaların doğru çalışmasını engelleyebilir.
- Yalnızca verilen anteni veya onaylı bir yedek anten kullanın. Onaysız antenler, modifikasyonlar veya ekler cihaza zarar verebilir ve kablosuz cihazlara ilişkin düzenlemelere aykırı olabilir.

Yukarıdaki öneriler, cihazınız, bataryanız, şarj cihazınız veya her türlü donanım için aynı ölçüde geçerlidir. Herhangi bir cihaz gerektiği gibi çalışmıyorsa cihazı en yakın yetkili servise götürün.

EK GÜVENLİK BİLGİLERİ

Çalışma ortamı

Herhangi bir yerde yürürlükteki tüm özel düzenlemelere uymayı hatırlayın ve kullanımının yasak olduğu ya da girişim veya tehlikeye neden olabileceği yerlerde cihazınızı kapatın. Cihazı yalnızca normal çalışma konumlarında kullanın. Radyo frekansına maruz kalmaya ilişkin kurallara uygunluğu

sağlamak için yalnızca, bu cihazla birlikte kullanımı Nokia tarafından onaylanmış donanımları kullanın. Cihaz açıkken ve vücut üzerinde taşınırken, daima onaylı bir tutucu veya taşıma kılıfı kullanın.

Tıbbi cihazlar

Kablosuz telefonlar da dahil olmak üzere, telsiz sinyali yayan herhangi bir cihaz, yeterli ölçüde korunmayan tıbbi cihazlarla girişime neden olabilir. Bir hekime veya tıbbi cihazın imalatçısına danışarak dıştan gelen radyo frekansı enerjisine karşı yeterli derecede korunup korunmadıklarını öğrenin ve varsa diğer sorularınızı da sorun. Sağlık kuruluşlarındaki uyarıları dikkate alarak cihazınızı bu gibi yerlerde mutlaka kapatın. Hastaneler ve diğer sağlık kuruluşlarında, dıştan gelen radyo frekansı enerjisine duyarlı cihazlar kullanılıyor olabilir.

Kalp pilleri Kalp pili üreticileri, potansiyel bir girişimi engellemek için, kablosuz bir telefonla kalp pili arasında en az 15,3 cm (6 inç) uzaklık bulundurulmasını önermektedirler. Bu öneriler, Telsiz Teknolojisi Araştırmaları tarafından yapılan bağımsız araştırma ve önerilerle de uyumludur. Kalp pili kullanan kişiler, daima:

- cihazı, açıkken kalp pilinden en az 15,3 cm (6 inç) uzaklıkta tutmalı;
- cihazı göğüs cebinde taşımamalı;
- girişim olasılığını en aza indirmek için kalp piline göre ters taraftaki kulağı kullanmalıdır.

Girişim olduğundan şüphelenmek için herhangi bir nedeniniz varsa cihazınızı hemen kapatın.

İşitme cihazları Bazı dijital kablosuz cihazlar, bazı işitme cihazlarıyla girişime neden olabilir. Girişim olduğunda, servis sağlayıcınıza başvurun.

Araçlar

Radyo frekansı sinyalleri, motorlu araçlarda, doğru bir biçimde monte edilmemiş veya yetersiz korunan, elektronik yakıt enjeksiyon sistemleri, elektronik ABS sistemleri, elektronik hız kontrol sistemleri, hava yastığı sistemleri gibi elektronik sistemleri etkileyebilir. Daha fazla bilgi için aracınızın ya da aracınıza takılan donanımın üreticisi veya temsilcisine başvurun.

Cihazınızın servisi veya bir araca montajı yalnızca yetkili personel tarafından yapılmalıdır. Yanlış montaj veya servis tehlikeli olabilir ve cihaz için geçerli herhangi bir garantiyi geçersiz kılabilir. Aracınızdaki her türlü kablosuz cihaz donanımının doğru bir biçimde monte edilip edilmediğini ve doğru bir biçimde çalışıp çalışmadığını düzenli olarak kontrol edin. Yanıcı sıvıları, gazları ve patlayıcı maddeleri cihazla, cihazın parçaları veya donanımlarıyla aynı yerde bulundurmayın. Hava yastığı bulunan araçlarda, hava yastığının büyük bir güçle açıldığı unutulmamalıdır. Monte edilmiş veya taşınabilir kablosuz cihaz gibi nesneleri hava yastığı üstüne veya hava yastığının açıldığı alana yerleştirmeyin. Eğer araç içi kablosuz cihaz doğru olmayan bir biçimde monte edilmişse ve hava yastığı açılırsa, ciddi yaralanmalar meydana gelebilir.

Cihazınızı uçahta yolculuk ederken kullanmanız yasaktır. Cihazınızı uçağa binmeden önce kapatın. Uçahta kablosuz cihazların kullanılması, uçağın çalışma sistemi için tehlikeli olabilir, kablosuz telefon şebekesini bozabilir ve yasadışı olabilir.

Potansiyel patlama tehlikesi olan ortamlar

Potansiyel olarak patlama tehlikesi bulunan herhangi bir yerde cihazınızı kapatıp tüm işaret ve talimatlara uyun. Potansiyel

patlama tehlikesi bulunan yerler, genellikle aracınızın motorunu durdurmanız istenen ortamlardır. Böyle yerlerdeki kıvılcımlar yaralanma, hatta ölümle sonuçlanabilecek bir patlama veya yangına neden olabilir. Benzin istasyonlarındaki benzin pompaları gibi yakıt ikmali yapılan noktaların yakınında cihazı kapatın. Yakıt depoları ve yakıt dağıtımı yapılan yerler, kimya tesisleri ya da patlama yapılan yerlerde kablosuz cihaz kullanımına ilişkin sınırlamalara uyun. Potansiyel olarak patlama tehlikesinin bulunduğu yerlerde genellikle uyarı levhaları bulunur, ancak bu levhalar her zaman kolayca görülemeyebilir. Bu yerler arasında, gemilerde güverte altları, kimyasal madde transferi veya depolama alanları, likit petrol gazı (propan veya bütan gibi) kullanılan araçlar ve havada tanecek, toz veya metal tozu gibi kimyasal madde veya parçacıkların bulunduğu alanlar sayılabilir.

Video oyunları hakkında güvenlik bilgileri

Işığa duyarlılık nöbetleri hakkında İnsanların çok küçük bir yüzdesi, yanıp sönen ışıklar veya video oyunlarında görüntülenen şekiller de dahil bazı görsel öğelere maruz kaldığında nöbet geçirebilir. Geçmişinde nöbet veya epilepsi olmayan kişilerin bile video oyunlarını izlerken ışığa duyarlılıktan kaynaklanan epileptik nöbetlere yol açabilecek teşhis edilmemiş bir durumu olabilir. Bu nöbetlerin çok çeşitli semptomları arasında baş dönmesi, görme bozukluğu, gözde veya yüzde seğirme, kollarda veya bacaklarda sarsılma ya da titreme, zihin karışıklığı, şaşkınlık veya anlık bilinç kaybı yer almaktadır. Nöbetler, bilinç kaybına veya düşmekten ya da yakında bulunan nesnelere çarpmaktan kaynaklanan yaralanmalara yol açan kasılmaları da beraberinde getirebilir.

Söz edilen semptomlardan herhangi biri ortaya çıkarsa, **derhal oyun oynamayı bırakın ve bir doktora danışın.** Çocukların

yetişkinlerle karşılaştırıldığında bu nöbetlere yakalanma olasılığı daha yüksek olduğundan, genç (veya çocuk) yaştaki çocuklarının oyun oynamasına izin veren yetişkinlerin onları yakından izlemesi veya bu semptomların gerçekleşip gerçekleşmediğine ilişkin sorular sorması gerekir. İşığa duyarlılıktan kaynaklanan epileptik nöbet riski, kişinin oyunları iyi aydınlatılmış bir odada oynamasıyla ve uykulu veya yorgunken oynamamasıyla en az düzeye indirilebilir. Sizde veya akrabalarınızda nöbet ya da epilepsi geçmişi olması durumunda, oynamadan önce bir doktora danışın.

Güvenli şekilde oynayın En az yarım saatte bir oyun oynamaya ara verin. Kendinizi yorgun hissetmeye başlamanız veya ellerinizde ve/veya kollarınızda hoş olmayan bir duygu ya da ağrı fark etmeniz durumunda, derhal oyun oynamayı bırakın. Rahatsızlığın devam etmesi halinde doktora danışın.

Titreşim özelliğinin kullanılması yaralanmaların daha da kötüleşmesine yol açabilir. Parmak kemiklerinizde veya eklemlerinizde, ellerinizde, bileklerinizde veya kollarınızda rahatsızlık hissederseniz titreşim özelliğini etkinleştirmeyin.

Acil aramalar



Önemli: Bu cihaz da dahil olmak üzere, kablosuz telefonlar telsiz sinyalleri, kablosuz iletişim şebekeleri, normal telefon şebekeleri ve kullanıcı tarafından programlanan işlevleri kullanarak çalışır. Bu nedenle, her koşulda bağlantı garantisi verilemez. Tıbbi acil durumlar gibi çok önemli iletişim için hiçbir zaman yalnızca bir kablosuz cihaza güvenmemelisiniz.

Acil bir arama yapmak için:

- 1 Telefon açık değilse açın. Yeterli sinyal gücü olup olmadığına bakın. Bazı şebekeler, geçerli bir SIM kartın cihaza düzgün bir biçimde takılmış olmasını gerektirebilir.
- 2 Ekranı temizlemek ve cihazı aramalar için hazır hale getirmek için tuşuna gerektiği kadar basın.
- 3 Bulunduğunuz yerin resmi acil durum numarasını girin. Acil numaralar bulunduğunuz yere göre değişir.
- 4 tuşuna basın.

Bazı özellikler kullanımdaysa, acil arama yapmadan önce bu özellikleri kapatmanız gerekebilir. Cihaz çevrimdışı veya uçuş modundaydı acil durum araması yapmadan önce, telefon işlevini etkinleştirmek üzere tercihi değiştirmeniz gerekir. Daha fazla bilgi için bu kılavuza bakın veya servis sağlayıcınıza başvurun.

Acil arama yaparken, gerekli tüm bilgileri olabildiğince doğru bir biçimde verin. Kablosuz cihazınız kaza mahallindeki tek iletişim aracı olabilir. İzin verilmedikçe görüşmeyi bitirmeyin.



UYARI! Çevrimdışıyken acil durum aramaları dahil olmak üzere hiçbir arama yapamaz (ya da başkası sizi arayamaz) veya şebeke kapsama alanında bulunmayı gerektiren diğer özellikleri kullanamazsınız.

Sertifika bilgileri (SAR)

BU CİHAZ, RADYO DALGALARINA MARUZ KALMAYLA İLGİLİ ULUSLARARASI KURALLARA UYGUNDUR

Mobil cihazınız bir radyo vericisi ve alıcısıdır. Uluslararası kurallar tarafından önerilen radyo frekansına maruz kalma sınırlarını aşmayacak şekilde tasarlanmış ve üretilmiştir. Bu

sınırlar, kapsamlı kuralların bir parçasıdır ve çoğunluk için izin verilen radyo frekansı enerjisi sınırlarını belirlemektedir. Bu kurallar, bağımsız bilimsel kuruluşlar tarafından bilimsel çalışmaların periyodik ve ayrıntılı değerlendirmeleri ile geliştirilmiştir. Bu kurallar, tüm kişilerin güvenliğini yaş ya da sağlık durumlarından bağımsız olarak güvence altına alacak şekilde kayda değer bir güvenlik payı içermektedir.

Mobil cihazlar için maruz kalma standardı, Özel Soğurma Oranı (Specific Absorption Rate) veya SAR olarak bilinen ölçü birimini kullanır. Uluslararası kurallarda belirtilen SAR sınırı 2,0 W/kg'dir*. SAR testleri, cihaz tüm frekans bantlarında onaylı en yüksek güç düzeyinde sinyal iletirken, standart çalışma konumlarında gerçekleştirilmiştir. SAR değerinin en yüksek onaylı güç düzeyinde belirlenmesine karşın, cihazın çalışma sırasında gerçek SAR düzeyi maksimum değer in çok altında olabilir. Bunun nedeni, cihazın yalnızca şebekeye erişmesi için gereken düzeyde güç kullanabilmesi için birden çok güç düzeyinde çalışacak şekilde tasarlanmış olmasıdır. Genel olarak, baz istasyonuna ne kadar yakınsanız, cihazınız o kadar az güç harcar.

Kulakta kullanım için test edildiğinde, bu cihaz için belirlenen en yüksek SAR değeri 0,57 W/kg olarak ölçülmüştür.

Bu cihaz, kulağa tutularak normal konumunda kullanıldığında veya vücuttan en az 2,2 cm uzaklıkta tutulduğunda radyo frekansına maruz kalma kurallarına uygundur. Bir taşıma kılıfı, kemer klipsi veya tutucuyla kullanıldığında, söz konusu ürün metal içermemeli ve ürünü vücudunuzdan en az 2,2 cm uzakta tutmalıdır.

Bu cihaz ile veri dosyaları veya mesaj iletimi için şebeke bağlantısının sağlıklı olması gerekir. Bazı durumlarda, veri dosyalarının veya mesajlarının iletimi sağlıklı bir bağlantı

kurulana kadar ertelenebilir. İletim işlemi tamamlanana kadar yukarıdaki uzaklık talimatlarına uyulduğundan emin olun.

* Çoğunluk tarafından kullanılan mobil cihazlar için SAR sınırı, ortalama olarak on gramlık vücut dokusu üzerinde 2,0 watt/kilogram (W/kg) olarak hesaplanmıştır. Bu kurallar, kişilere ek koruma sağlayacak ve ölçümlerde oluşabilecek değişikliklerin hesaba katan kayda değer bir güvenlik payı içermektedir. SAR değerleri, ulusal raporlama standartlarına ve şebeke bandına bağlı olarak değişiklik gösterebilir. Başka bölgelerdeki SAR bilgilerini edinmek için lütfen www.nokia.com sitesindeki ürün bilgileri bölümüne bakın.

Dizin

A

Ahizesiz kullanım

Bkz: *Hoparlör*

Ajanda

Ajanda alarmlarını durdurma 77

Alarm 77

Kayıt gönderme 77

PC Suite kullanma 77

Alarmlar

Ajanda alarmları 77

Çalar saat 83

Anımsatıcı

Bkz: *Ajanda, Alarm*

Arama kaydı

Bkz: *İşlem kaydı*

Aramalar

Aktarma 31

Arama aktarma ayarları 31

Aranan numaralar 32

Ayarlar 37

Gelen 32

Süre 32

Uluslararası 28

Ücret sınırı 33

Ayarlar

Ajanda 78

Arama aktarma 31

Arama engelleme 47

Bluetooth 94

Dil 36

Ekran koruyucu 37

Erişim kodları 44

Erişim noktaları 40

Görüntü 37

İşlem kaydı 34

Kilit kodu 44

Orijinal ayarlar 37

Oyun konsolunu kişiselleştirme 22

PIN kodu 44

Sertifikalar 46

Sesler 74

Tarih ve saat 43

Uygulamalar (Java™) 91

Veri bağlantıları 39

B

Bağlantı ayarları 39

Bağlantı göstergeleri

Bluetooth 95

GPRS 23

GSM veri araması 23

Bekleme modu 22

Bekleme modundaki göstergeler

ve simgeler 23

Bilgi servisi

Bkz: *Hücre yayını mesajı*. 68

Bilgisayar bağlantıları 96

Bluetooth

Bağlantı durumu göstergeleri 95

Bağlantı istekleri 95

Cihaz adresi 94

Cihaz simgeleri 94

Eşleştirme 94

Eşleştirme istekleri 95

Eşleştirme, sözlük açıklaması 94

Fabrikada ayarlanmış şifre 94

Kapatma 96

Şifre, sözlük açıklaması 94

Boş durumu

Bkz: *Bekleme modu* 22

C

CD-ROM 96

D

DNS, Etki Alanı Adı Servisi,

sözlük açıklaması 42

Dosya biçimleri

SIS dosyası 89

E

Ekranı temizle

Bkz: *Bekleme modu*

E-posta 60

Açma 65

Çevrimdışı 67

Ekleri görüntüleme 65

Posta kutusundan alma 65

Uzak posta kutusu 64

Erişim kodları 44

Erişim noktaları 39

Ayarlar 40

Ayarlar, Gelişmiş 42

Erteleme

Ajanda alarmı 77

Çalar saat 83

G

Gönderme

Kartvizitler, İş Kartvizitleri 50

Görüntüler

Kartvizite ekleme 49

Görüntüleri izleme 53

GPRS 39

Ayarlar 43

Sözlük açıklaması 39

Veri sayacı 34

H

Hafıza az

Hafıza kullanımını görüntüleme 24

Hafıza kartı 15, 25

Kilidi açma 27

Şifre 26

Hızlı arama 29

Hoparlör 27

Etkinleştirme 27

Kapatma 27

Hücre yayını mesajı 68

I

IP adresi, sözlük açıklaması 42

ISDN, sözlük açıklaması 41

i

İnternet erişim noktaları (IAP)

Bkz: *Erişim noktaları*

İşlem kaydı

Filtreleme 34

İçeriği silme 34

J

Java

Bkz: *Uygulamalar.*

K

Kartvizitler

DTMF tonları kaydetme 31

Resim ekleme 49

Zil sesi kaldırma 50

Kesme

Metin 59

Kısa mesaj servisi merkezi 69

Yeni ekleme 69

Kısayollar

Bekleme modunda 23

Favoriler'de 84

Görüntüler 53

Kilit kodu 44

Kopyalama

Kartvizit; SIM kart ile
cihazın hafızası 50

Metin 59

Küçük görüntüler

Kartvizitte 49

M

Menü

Yeniden düzenleme 22

Mesajlar

E-posta yazma 60

Multimedya mesajları 60

Multimedya mesajları 60

Ses çalma 62

Sesleri yeniden çalma 62

O

Oyun kartı 15

Oyunlar

Birden çok oyuncu 17

Çevrimdışı tercihi 74

N-Gage tercihi 74

Oyun verilerini silme 18

Oyun verilerini yönetme 17

Oyunu başlatma 17

Ö

Önbellek 88

P

PC

Bağlanma 96

PC Suite

Ajanda verileri 77

Peşin ödenmiş - Kontörlü 33

PIN kodu 44

Posta kutusu 64

R

Resimler

Görüntüleme 53

S

Saat

Alarm 83

Ayarlar 43, 83

Ertelme 83

Sabit arama 45

Sertifikalar 46

Ses denetimi 27

Arama sırasında 28

Hoparlör 27

Ses etiketi kaydetme 51

Ses etiketleri 50

Arama yapma 51

Ekleme 51

Sesler

Ayarlar 74

Kişisel zil sesini kaldırma 50

Ses kaydetme 84

Zil sesini susturma 30

Sesli arama 50

Sesli mesajlar 28

SIM kart

Adlar ve numaralar 35

İsim ve numara kopyalama 50

Mesajlar 67

SIS dosyası 89

SMS merkezi 69

T

Tarih

Ayarlar 43

Telesekreter 28

Aramaları telesekretere aktarma 31

U

USSD komutları 68

Uygulamalar arasında geçiş yapma 21

Uygulamalar, Java 90

Uzak posta kutusu 64

V

Veri bağlantıları

Göstergeler 23

Video kaydedici 54

W

Web

Erişim noktaları, bkz:

Erişim noktaları

Y

Yapıştırma

Metin 59

Yardım 18, 20

Yazılım

Cihazınıza .SIS dosyası aktarma 89

Yer imi, sözlük açıklaması 86

Z

Zil sesleri

Ayarlar 74

Kısa mesaj içinde alma 63

Kişisel zil sesi ekleme 50